



Beast II - T-Shirt
in jeder Box!
Original Roger Dean Design
Erhältlich für Amiga.



Das relevante Programme

Spielen eiskalt

erstärkung in der POWER-PLAY-Redaktion: Winnie Forster, 21 Jahre alt, bevorzugt Actionspiele und braust jeden Tag 60 Kilometer mit seinem Panda ("Die Schussel") von Weilheim in die Münchner

> Redaktion. Kaum eine Woche in der Redaktion. kaufte er sich ein Mega Drive und spielte 16 Stunden am Slück "Ghouls'n'Ghosts". Als man auf dem Mega Drive Spiegeleier braten konnte, packte er das Gerät kurzerhand in die Tiefkühltruhe - eingewickelt, versteht sich. Nachdem das Mega Drive

nach 10 Minuten auf "Betriebstemperatur" ausgekühlt war,

wurde ausgepackt und weitergespielt. Winnie (Kürzel: wi) tritt an die Stelle von Henrik Fisch, der das Testteam diesen Monat verließ. Wir wünschen ihm viel Glück und genug Zeit zum Spielen im neuen Job.



Das Code-Masters-Trio brachte das "Tilt"-Jestmuster mit

Julie von

Microprose schleppte

ein paar neue

Simulationen an

leich viermal bekamen wir Besuch. Ladies first: An einem schönen Nachmittag fraf Mirrorsoft-Pressesprecherin Cathy Campos in unserer Redaktion ein. Sie brachte unter anderem das heißersehnte

"Cadaver" - mehr im Testteil. Natürlich gab's ein Stelldichein zum Fototermin im Redakteurszimmer - das Foto seht Ihr links unten, die Besprechungen der Spiele findet Ihr im Testteil. Auch Julia Coombs von Microprose verbrachte einen Tag in den "heiligen Hallen", Auch sie kam nicht drumherum; Nachdem sie uns die Neuheiten vorgestellt hatte, erwischte sie die Kameralinse. Das "Klick" ertönte beim bewaldeten Aufgang in die Redaktion.



Elne leste Bank: Stefan von Rainbow Arts (links) und Boris von Lucasfilm Games

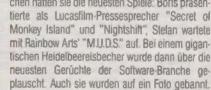
Frisches Blut: Wo Winnie spielt, glähen

die Netzteile

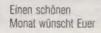
ann kam die Riege der Männer. Code Masters kamen gleich zu dritt, um uns "Tilt" vorzustellen. Von links nach rechts: Henri Gerrits, Mike

Clark und John Williams. Kurz vor dem Redaktionsschluß standen dann Boris "Lucas" Schneider und Stefan "Rainbow" Graen vor der Türe, Im Kölfer-

chen hatten sie die neuesten Spiele: Boris präsentierte als Lucasfilm Pressesprecher "Secret of Monkey Island" und "Nightshift", Stefan wartete mit Rainbow Arts' "M.U.D.S." auf. Bei einem gigantischen Heidelbeereisbecher wurde dann über die neuesten Gerüchte der Software-Branche ge-



Diesmal auf der Bank vor dem Haus. Wenn der Besucherstrom so anhält, gehen uns langsam die Motive für den Hintergrund aus...







Microsofts Dame in Rot: Cathy hatte das Prachtspiel 'Cedaver" im Köfferchen





Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene	8
Endlich: Nach Maniac Mansion und Zac McKracken kommt Monkey Island	20
Microprose fahrt mit neuen Spielen auf: Rick Dangerous 2 Silent Service 2, UMS 2 und Betrayal	22
Managt die Monster: Mudsports	24
Sie haben was zu sagen: Größ aus der Computerweit äußern sich zu Commodores Wunderwerk	26
Eine Vorstellung mit zweilache Schaltgeschwindigkeit Europastart für's Mega Drive	26
Heiß. Pacmania-Wattbewerb in Essen	14

Story

Der Sattle of Britain-Macher plauden über Krieger und Köche

Unter der Lupe

	mr.		Carita
Nostalgietrip:	THB	grove	эрепи-
Historie			12

Rubriken

So bewerten wir	6
Software-Charls und Hitpareden	30
Creme de la Creme	93
Luxus-Walkman zu gewinnen. Bomico 'Veltbewerb	53
Euer Forum: Club-Ecke	56
High Score: Hall of Fame	54
Leserbriele	57
Impressum	6
Starkiller	104
Neues aus der Comicszene	100
Musik, Bücher, Filme	148
Inserentenverzeichnis	145
Vorschau auf die kommende	150

Computerspiele-Tests

Apprentice	39
Back To The	ure II 37

1	
Cadaver	34
Earthrise	44
Fatal Heritage	47
Flimbos Quest	39
Future Classics	118
Hoyles Book II	121
Inspector Griffu	110
International Soccer Challenger	118
Les Manley	47
Magic Lines	112
Matrix Maurauders	120
Midnight Resistance	116
Munier	48
Operation Stealth	46
Prince of Persia	36
Ra	49
Rick Dangerous 2	38
Robot Commander	120
Saraçon	112
Shadow Warriot	116
Silent Service 2//	32
Simulota	24
Starb ade	117
Titt	110
Vendetta	40
Venus	40
Wings of Death	113
Mandarland	21





Grafsucher aufgepaßt: Die Lösung zu Conquest of Camelol Tell 2.

Kurztests-

Videospiele

Ghouls'n'Ghosts, Dr. Mario	144
Burai Fighter, Volleyfire	144
Matchmania, Pipe Mania	144
Sokoban 2, Double Dragon	145
Obaman, Rastan 2	145

Das Action-Adventure der Bitmap-Brothers: Cadaver

Automatenspiele-Tests

Arcadeneuheiten des Monals 146

Power-Tips

Computerspiele-Tips	
Imperium	62
Ultima.	62
F-29 Retailator	63
Flood	63
The Hound of Shadow	63
Dragonflight	63
Paradroid	66
Secret of the Silver Blades	67
Flood	67
Hillsfar	68
Champions of Krynn	72
Maniac Mansion	72
Might & Magic II	72
Xenomorph	74
Dr. Bobo antworlet: Bloodwych Dala Disc Vol. 1, Ultima IV.	76
Data Disc Vol. 1, Ultima IV. Lords of the Rising Sun	76

Reality, Legend of Zelda. Oragon Wars POKE-ECKE: After Burner, Crackdown, Ivanhoe, impossamole, Das Magazin. Deathtrack, X-Out 78 Video-Spiele Tips Kid Icarus, Castlevanis, Ordyne, Be Ball, Tatsujin, Download Lord of the Sword 79 Neutopia 80 Rambo til, Golden Axe, Lock n Chase, Final Blow, All. Puzzle Road. Splatterhouse 82 Shinobi 84 Clue-Books Might & Magic II Tell 3 85 Gral gefunden: Camelot Teil 2 90

Turrican, Warhead, Corruption,

8 Neue Trends aus der Redaktion im Medienteil

Kurztests-Computerspiele

Last Ninja 2, Ice Man	122
Thunderstrike, Labyrinth	122
Pipe Rider, Dynasty Wars	122
Kings Quest IV, Conquest of Came or	122
Aed Storm Rising, Last Ninja 2	124
Thunderstrike, F-19	124
Turn It, Sim City	124
Rotox, Klass	124
Treasure Trap. Bloodwych	125
Dynasty Wars, Klax	125
	_

Videospiele-Tests

Balman	136
Beach Volleyball	139
Cyberball	136
Devil Crush	137
Double Dragon	142
E-Swat	133
Faxanadu	140
Image Fight	138
Lode Runner	139
Ninja Spirit	138
Phelios	132
Pinbat	142
Silent Service	140
Summer Games	143
Super Monaco Grand Prix	143
Xevious	138



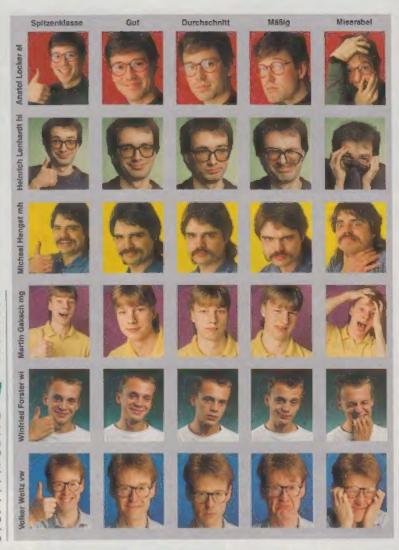
DIE WERTUNGEN Hits, Flops, werden in nach einem **Euch diese** Seite.

Zahlen und Grimassen: Spiele POWER PLAY ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät

n POWER PLAY gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computerund Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der GRAFIK-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolberücksichtigt. Beim SOUND spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns POWER-WERTUNG heißt. Sie sagt aus, wievlel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmolivation ist. Umsetzungen



Die Sottware-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound. sonst den PC-Piepser.

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "SimuDie unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für

das Spiel vorgibt

Die POWER-WERTUNG (den Selelspaß) "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet

Genre: Simulation, Herstener: Electronic Arts, Zirka-Press, 120 Mari MS-DOS 86% AMICA mi geplant PUWER WERTUNG: 86%

ATARI ST nicht geplant

Hier steht entweder die Grafik-Sound-Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen selten stimmen, verzichten wir auf ein Datum.

Hier findet thr das Wichtigste:

von bereits getestelen Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz gelestel, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Handware-Fähigkeiten des jeweitigen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit äfteren vergleicht.

Alie Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schlie-Ben, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alte Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-



Das obige Symbol ist das helb begehrte POWER PLAY-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütel Euch vor Spielen, denen wir die POWER PLAY-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei alter Liebe nur in die Kalegorie "Traurig, aber wahr" Binordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiet-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das POWER PLAY-Prädikat und die PO-WER PLAY-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten, Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die POWER PLAY-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschnelden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen.

Software-Lieblinge

Momentan spielt

... Anatol Locker

Or Mario (Game Boy), Silent Service II (MS-DOS), Wonderland (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt

PGA Tour Golf (MS-DOS), Cyberball (Mega Drive), Sitent Service II (MS-DOS)

...Michael Hengst

Silent Service II (MS-DOS), Faxanadu (Nintendo), E-Swat (Mega Drive)

... Martin Gaksch

Image Fight (PC-Engine), Devil Crush (PC-Engine), Rick Dangerous II (Atarl ST)

...Volker Weitz

Ra (Amiga), Pipe Dream (Game Boy), Devil Crush (PC-Engine)

...Winnie Forster

Ghouls'n Ghosts (Super Grafx), Ra (Amiga), Phelios (Mega Drive)

INSERENTENVERZEICHNIS

Ami Shows Europe Gmb	H 25
Bachler Softwareversand	98
Berry Lösungsservice	65
Bornico 9, 15, 19, 35	, 37, 43, 45, 99, 111, 3. US
	, 07, 70, 70, 00, 111, 0, 00
Computermarkt Münster	107
Computing	71
Compy Shop	69
CPS Frank Heidak	77
Crystal Soft	91
CWM	87
Delta Konzept	125
Dynatex	60
EC-Electronics	55
Flashpoint	88
Fundur	91
Funtastic Computerware	97
Funware	71
Galaxy Software	73
Game Play	65
Gamesworld Computerst	95
German Design Group	80
Groovesoft	80
Gross-Electronic	86
Hamo Fachversand	71
HSC Hard'n Soft	82
Joysoft	68
Karosoft	84
Kingsoft	27
Theo Kranz-Versand	91
Markt & Technik, Buch- u	nd Softwareverlag
50, 103, 10	8, 117, 119, 121, 123, 141
Okay Soft	69
Paradise of Games	83
Powersoft	71
RSE Schuster	145
Rushware	11, 13, 17, 29
Software Kühn	59
Software Corner	57
Steirerfunk	80
United Software	23, 41, 115, 2, US, 4, US
Vector 1	92
Virgin Games	134/135
Wial Versand	21
World of Wonders	69

TRENDS & LEUTE



Gralik-Virtuose Dan Malone schlägt wieder zu: Diese Spieler zählen zur Kategorie "Brutal Deluxe" (ST)

Florida-Fallout

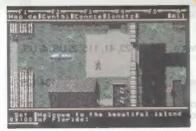
on Electronic Arts ist ein neues Science-fiction-Rollenspiel für Ende September angekündigt. Titel des Spiels: Fountains of Dreams. Im Still von "Wasteland" spielt Foun-tains of Dreams im postnuklearen Florida. Das Besondere an diesem Spiel: Durch die radioaktive Strahlung werden Eure Charaktere beeinflußt. So können bestimmte Fähigkeiten erst erlernt werden, wenn die Mitalieder der Truppe entsprechend verseucht und mutiert sind. Natürlich dürfen jede Menge Waffen, viele Feinde und ein ausgefeiltes Kampfsystem nicht tehlen. Die Grafiken (VGA wird unterstützt) dieses Knüllers stammten übrigens von Alan Murphy ("Escape from Hell"). Programmiert wird Fountains of Dreams vom



Mehr Stralegie, mehr Taktik, mehr Waffen: Speedball 2 (ST)

Wasteland-Erfinder Dave Albert, Am bewährten Spielprinzip hal sich nur relativ wenig geändert. Ihr steuert eine sechsköpfige Party über eine Landkarfe, die aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Kommt's zu einem Kampf erscheinen die Gegner å la

"Bard's Tale" in 30 und animiert, in besonderen Fenstern. Wie schon in Wastelland gibt es für Eure Charaktere verschiedene Skills, die Ihr im Laufe des Spieles durch Erfahrungspunkte verbessern könnt. Erscheinen soll das Spiel zunächst für MS-DOS. mh





Freunde von düsteren Endzeit-Szenarien dürfen frohlocken: Fountains of Dreams kommt rasch (MS-DOS/EGA)

Ballspiele für Fortgeschrittene

ie Bitmap Brothers slnd ganz schön fleißig: Während wir in dieser Ausgabe gerade thr letztes Werk "Cadaver" testen, sind sie mit ihrem neuesten Spiel schon fast fertig. Speedball 2 soll im Herbal für Amiga, ST und MS-DOS unter dem Imageworks-Label auf den Markt kommen. Im Vergleich zum ersten Teil ist diesmat das Spielfeld etwas größer und scrollt in alle Richtungen. Zur Abwechslung findet man in der Arena jetzt Rampen und Röhren. Außerdem stehen den Mannschaften mehr Waffen zur Verfügung. Man darf damit rechnen, daß es auf dem Spielfeld noch ruppiger zugehen wird. Auch die taktische Komponente wurde ausgebaut: Spieler werden verkauft, abgeworben und das Team muß gut gemanagt werden. Für das entsprechende Ambiente sorgt Pixel-Künstler Dan Malone. der sich für Speedball 2 besonders engagiert ins Zeug gelegt hat. Eine erste Vorabversion, die wir gesehen haben, machte einen prima Eindruck. Selbst das Scrolling auf dem ST war erfreulich schnell und fließend.

Sammler-Stück

In POWER PLAY 6/90 riefen wir zum großen Ultims VI-Weit zum großen Ultims VI-Weit zum großen Lie Gewinner stehen jetzt fest. Auf ein handsigniertes Ultima VI (Programmierer und Designer Richard Garriot gab sich die Ehre) für Ihren rollenspiel-hungrigen PC dürfen sich heute schon freuen;

Seen Allor aus Senderborg (Danamari, Sudan Bruma aus Wizzelon Heiro Cursten aus Monamor Heiro Cursten aus Monamor Jenes Guese aus Berlin Charlottenburg Asiesander Holling aus Mannhors Daniel Parsectzak eus Klagenfun Andreas Kobboen Rossiel Nas Represida aus Buchner Cursten Stebes Schubert aus Bingen Cursten Stebes auf Reskingtnussin Allen Gewinnern einen herzili-

chen Glückwunsch und viel
Spaß mit dem Programm, das
Euch demnächst zugesteilt
wird.



INVEST

Es gibt tausend Wege reich zu werden









AMIGA

A terrate somico

Olda, O Serviceline



BOMBCO Serviceline

Haben Sie Fragen zu beneite Spielen? Mei henr Sie Tips zure Spieleblauf? Unsern Spiel experter belfen weiter! Mo-Fr. von 15.00 bls (800) Uhr Fin Auruf sentig: PC

When H S Vot B

te Soliware, Notating 73, 4639 Bochum 1, 14, 62347680146, Fas 02347680497

TRENDS & LEUTE



Be sitent, and keep your forked to ngue behind your teeth. I have not passed through fire and death to bandy crocked words with a serving man till the lightning falls.

Lausche meinen Worten, Abenteurer (MS-DOS/VGA)

Abenteuer-

ritt

ans von J.R.R. Tolkien und seiner Fantasy-Bücher haben Grund zur Freude. Die Programmlerer von Imageworks basteln zur Zeit an einer Computerumsetzung eines Teits seiner Herr der Ringe-Trilogle. Bei Riders of Rohan handelt es sich um ein Strategiespiel mit besonderer Note. Zahlreiten

che Action-Sequenzen sollen die taktischen Teile des Spiels auflöckern. Die Grafik ist sehr stark an die Fantasy-Vorfage von Tolkien angelehnt. Da Riders of Rohan nur einen Teil des umfangreichen Werks von Tolkien abdeckt, sind Fortsetzungen in der Planung. Das Spiel wird in Europa zuerst für MS-DOS erscheinen. Amiganund ST-Besitzer sollen allerdings nicht lange auf Umsetzungen für ihr System warten müssen. Hotfen wir das Beste.



Verlieren tut weh ... bei Battle Chass II (MS-DOS/VGA)

Schachschlacht

Indigreliches noch erfolgreischer zu machen, das versucht gerade die Firma Interplay. Vor zwei Jahren sorgten die Jungens mit einem indizierten Kampf-Schachprogramm für Furore. Dieses Jahr soll nun eine aufgemotzte Version unter dem Namen Battle Chess II: Chinese Chess erscheinen. Die Regeln ähneln.

dem normalen Schachspiel. Ahnlich wie beim Vorläufer prügeln sich grafisch aufwendig animierte Figuren stillecht auf einem Schachbrett Zudem soll der Nachfolger etwas spielstärker als der erste Teil sein. Mehr Grafik, noch mehr Sound und eine gehörige Prise schwarzen Humors sollen Battle Chess II zu einem noch größeren Erlotg verheiten. Als Erscheinungsmonat für die MS-DOS-Version ist der September geplant. Das Programm kostet voraussichtlich 90 Mark.

Heiße Kugel

llen Sportfans steht ein weiteres Science-fiction-Ballspiel ins Haus. Firebird schickt Fireball in die Arena. Auf elnem 3D-Spielfeld müssen zwei Mannschaften um den Besitz einer Plasmakugel kämpfen. Damit die Streiter sich nicht die Finger verbrennen, stecken sie in einer Metallrüstung, die unter Eingeweihten nur kurz der "Ofen" genannt wird. Ziel des Spiels ist nicht so sehr, eines der acht Tore zu treffen, sondern die Ungehauer, die in diesen Toren hausen, auszuschalten. Natürlich wehren sich die Tierchen: Höchste Vorsicht ist geboten. Die Arena ändert ständig itwe Form, was such eine neue taktische Planung voraussetzt. Fireball wird in diesen Tagen für ST und Amiga erscheinen.



Draidimensional: Fireball (ST)

Ballspiele für Einsteiger

as futuristische Sportspiel Speedball (stammt aus der Programmier-Küche der Bitmap Brothers) wird gerade für das Sega Master System umgesetzt. Es ist das erste einer ganzen Reihe von Imageworks-Produkten, die demnächst für Videospiel-Systeme erscheinen. Alle Features, die die Computerversionen zu einem Verkaufshit machten, sollen in der Sega-Version enthalten sein — inklusive feinem Softscrolling. Wer in Deutschland den Vertrieb datür übernimmt, ist zur Stunde noch nicht hundertprozentig geklärt.

Ranger im Quadrat

Diese Männer sind keine einfachen Soldaten: Sie sind Spezialisten. Einer versteht sich auf asiatische Handkantenschläge, der andere ist professioneller Techniker und wieder einer kann mit Sprengstoff allerliebst Brücken in die Luft blasen — Nein, das ist kein neuer Kriegsfilm, hier kommen auch nicht die "Wildgänse", sondern Rat Pack von Microprose.

Der Spieler steuert eine Gruppe von vier Rangern ins Aufgabengebiet. Zuerst wählt man aus einem guten Dutzend Spezialisten vier geeignete Personen aus, dann packt man sein Köfferchen voller Handgranaten und spaziert los. Zusätzlich zum Hauptziel darf man mehrere Untermissionen erledigen - alles unter Zeitdruck. Wen der Spielverlauf an ein indiziertes Spiel erinnern sollte, der hat recht: Rat Pack ist der Nachfolger dazu. Die sicher nicht friedliche Rangerei erscheint Ende des Jahres für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS. Ein Preis stand zu Redaktionsschluß noch nicht lest.



Macht einen prima Eindruck: Speedball für das Saga Master System

SUPPEMACY





Bei Buck Rogers wird von SSI endlich auch VGA-Grafik auf MS-DOS unterstutzt (MS-DOS/VGA)

SSI in Space

Silangt mal wieder gnadenas zu Vom Rollenspiel-G. ganten TSR wurde nicht nur de Lizenz für AD&D -Spiele erworben sondern auch für Computerumsetzungen des Buck Rogers-Brettspiels, Nun lat das erste Science-fiction-Rollenspiel aus der Buck Rogers-Reihe fast fertig Dieses feine Programm wird auf dem gleichen Spielsystem bas eren wie die AD&D-Serie. Alerdings wurde der Bedlenungskomfort verbessert und die Grafiken nochmal tüchtig aufgebohrt So unterstutzt man auf MS-DOS endlich VGA Grabkkarten Außerdem werden be Buck Rogers -Countdown to Doomsday nun auch heiße Raumschlach ten geschlagen. Dem Szenario. angepaßt sind naturich Waf fen und Monster So findet man Pakelenwerfer



Lasergeschosse statt Säbelgerassel bei Buck Rogers (MS-DOS/VQA)

Lichtsabel mit denen Ihr auf finstere. Aliens einprogen durft Am Kombatsystem wur de kaum etwas verändert. Neu ist neben der feineren Grafik ein Skill System fundle Charaktere. Natur ich fält in dem SF Szenanollauf die Magte.

weg dalur gibl's z B. statt Stinking Cloud fette Gas-Granden Erscheinen wird Buck Rogers voraussicht ich im Oktober für Amiga nur ab 1 MByte RAM; C 64 und MS-DOS Eine Alani ST ver sich ist nicht gepaant in in der Stille statt von statt von statt von stille statt von stille statt von stille stat





Level 9 auf neuen Wegen Indian ist das Ziel (MS-DOS/VGA)

40

Turbo Diesel

mit Schuß

E s gibt kein Fortbewegungs-mittel, das nicht mittärsich Busgerustet werden kann Diesmal wurde der tokale Schleximicki aus dem Wagen rational siert und durch vier grimmige Soldaten ersetzt Der vollbesetzte Jeep rattert in bester "Out Run" -Menter über staubige Wüstenstraßen, um von Feinden angegriffen zu werden Spätestens da kommt die frisch geölte Bordkanone zum Einsatz Wenn der Jeep zu sehr durchiöchert wurde und man befürchten muß, deß sich die Soldaten einen Schnupfen holen, sammelt man eines von dre Survival-Paketen auf, die man vorher mehr oder minder günstig auf der Strecke verteilt hat

Bei einer ersten Vorführung sah das Spiel noch recht monterbedürftig aus. Programmierer Steve Bax, Grafiker Pete Lyons und Musiker Dave Whitlaker versuchen, den War Jeep bis zum Oktober auf dem Amiga und Atan ST zum Laufen zu bringen. Die Ball erei, die bei Microstyle erscheint, köstet um die 70 Mark.

Jenseits von

indien

Islang bescherten uns die Adventure-Profis von Level 9 mitterprächtige Grafik-Adventures. Nach längerer Schaffenspause ster ten sie nun ihr neuesies Werk vor - und die Fachpresse staunte nicht schlecht Mit den textorientierten Adventures hat the neuestes Werk kaum mehr etwas gemeinaam, vor allem die Grafik gab Grund zum Staunen Strategie, Taktik und loons dominieren in diesem Wirtschafts- und Hande sspiel, das in Indien angesiede I at und wie ein "Super-Defender-of-the-Crown" Bussiahl Actionscenen wie Elefantenrennen stehen ebenso auf dem Safar plan wie eine Tigerlagd Bis zu sechs Spieler können antreten und sich als weise Kolonialherrn versuchen, bevor die Bevölkerung pulscht Zu nachst wird die MS-DOS-Version erscheinen, Umsetzungen für Amiga und ST sind in **Hedra**



Apprentice ist ein knifflig sußes jump n'Run – Spiel das viele Rästel in sich birgt.

- ★ Vieie (2 am Tell, versteckte)
 Level mit über 900 Screckns
 ★ Himmel und Holle Feuer und Erde-Leve
 - ★ Password System zum schneiten Wiedereinstieg
 - * Inrotation Shops and Tauschgeschafte mit einer guten Fee
- ★ Von simplen bis sehr intelligenten Gegnern, die Ihre Spie ciemente mitbenutzen
- Viele Spielelemente wie Kisten Luftbailons
 Plattformen Schatzkisten Schalter Dornen und ein kleiner Bruder
- ★ Allwegescro g bei maximai ar Braf kauflösung

Erhaltuch als Disk für Amiga Atari ST PC souw als Disk oder Kasselle für C64 Amstrad CPC und Spectrum



Hansaallee 201* 4000 Dusseldorf t) Info Telefon: 0211 - 596761







TRENDS & LEUTE

rracnschub-Flieger



Nachschub-Missionen für den Fighter Bomber (ST)

usatzdisketten für Flugsi Z mulaicrer erfreuenisch m mer größerer Be ebtheit So gibt's fir at e Piloton des Fighter Bomber eine Diskette mit neuen Missionen Leider nut-Len ein paar neue Aufträge bei diesem einschläfernden Flugprogramm auch nichts mehr Die Geschwindigkeit ist so lahm wie eh und je. Nur Piloten, die malleben eine Runde drehen wollen, finden an der Zusatzdiskette Gefallen Die Advanced Misson Disk für den Fighter Bomber steht für Amiga. ST und MS-DOS bereit

und kostet ca. 50 Mark Weitaus interessanter ist die neue Zusatzdiskette für die Nobel-Simulation F16-Falcon Mittlerweile ist die zweite Mission Diskette für diesen edlen Flieger erschienen Zwölf beinharte Aufträge, neue Gegner (u. a. auch Hubschrauber) und eine verbesserte Version der eigenen F-16 bieten für den alten Flugproff genug neuen Stoff zum Austoben. Die Grafik ist von gewohnt guter Qualitát und das Fluggefühl dank recht hoher Geschwindigkeit extrem gut. Wie gehabt mussen aber Besitzer von 512-KByte-Computer auf einige Features wie z B. Sound verzichlen Die Falcon Mission Disk Vol 2 ist ein Muß für alle. Falcon-Flieger, die alle Aufträge des Hauptprogramms und der ersten Szarar Diskette schon im Schill Jehe " 1 Erschainen wird die Diskette für Amiga und ST und koslet ca 65 Mark Falcon-Fans auf dem PC müssen sich noch etwas gedulden. Für ihr System. gibt es diese Extradisketten I poch nicht, dafür wird aber schon fleißig am "Falcon 3.0 gearbeitet der noch dieses



Viele Planeten zu erkunden Packen wir's ant (MS DOS/EGA)

Zu den Sternen

Dungeon Krabbein und Retten von Prinzessinnen auf die Nerven gehrt steht etzt Er lechterung ins Haus Paragon Software schickt hren ange

erwarteten Megatraveller 1:
The Zhodeni Conspiracy auf
die Reise ins All und auf die
nächste Festplatte. In der Umsetzung des Breitsplet Klasskers Megatraveter vom Game Designers Workshop bestimmt ihr das Schieksa von
funt Charakteren auf hirer Rese durch die Spinnwärts Marken Bodengefechte und heiBe Raumsch achten sind eben-

so möglich wie ausgiebige Konversation und Handel Nur so könnt ihr in den Weiten des Alls überleben Leider ist zur Zeit nur eine MS-DOS-Version geplant. VW

<u>Elite-</u> Einheiten

A achschub fur die Edel-Konsole Neo Geo von SNK at angekundigt in den nachsten Wochen sollen drei neue Spiele auf den Markt kommen. Mit dabei ist das erste Motorradrennen Ridling Hero. Außerdem werden die Kampfsportenigele. Ninja Combat und das Action Spektakel Cyber-Lip veröffent icht An den hammerhanten Preisen für ein Modulhat sich leider nichts gefan Nach wie vor mußt ihr sinze 450 Mark pro Spiel hinb ättern.



Born to be expensive. Ohns dicken Geldbeutst kein Riding Hero (Neo Geo)





Action pur mil Ninja Combal (Inks) and Cyber Lip (rechts) furs Neo Geo

Lahr erscheinen soll

Tournament Golf









Ein farbenprächtiger Schnappschuß aus dem Intro der Unendlichen Geschichte, Teil 2: Auryn läßt größen (Amiga)

Unendliche Umsetzung



Graffkpracht, die hungrig macht

riolgreine Kinotime and mindestens zu zweiere cut Erstens bescheren sie den Machern lette Gewinne und zweitens sind sie ein hellebtes Thema für Computerspiele. Rechtzeitig zur Kino-Weitpremiere Ende Oktober wird Die Unenditche Geschichte, Teil 2 auch als Computerspiel voriegen. Sechs Szenen aus dem Film wurden in verschiedene Actionspiele umgesetzt Ihr schluptt in die Rolle von Sebastian der im Land Phantasien unzählige Abenteuer zu bestehen hat Das Programm ist zur Zeit für Amiga, ST, C 64 und MS-DOS in Arbeit Mehr dar über nie ner der nächsten Ausgaben. Kinostart des Fantasy-Spektake sist übrigens der 25. Oktober

Rollenspiel-

Eeben dem Schachspiel Battle Chess II Chinese Chess" arbe ten die "Bard's Tate"-Macher von Interplay an einem neuen Rollenspiel Das Szenano ist sehr eng an das Fantasy-Epos Herr der Ringe angelehnt hr steuert in dem Spiel Lord of the Rings Vol. I den Hobbit Frodo durch das Land Mittelerde. Ihr könnt zusätzliche Charaktere rekrutieren. Euch mit Monstern herumärgern und kleine Puzzles lősen Die PC-Version untersiulzi de volle VGA Grafikpracht mit 256 Farben Stimmungsyoter Digisound ver sußt das Spiel und gesteuert wird uber Menus und ein Icon System

ähnlich wie die drei Romanbände der Vorlage aufgebaut sind. So werden Insgesamt noch zwei Titel fotgen Das Programm erscheint voraussichlich Ende September zuerst für MS-DOS und köstel rund 90 Mark. Andere Umseizungen sind zur Zeit noch nicht vorgesehen, aber eine Amiga-Faasung ist im Bereich des Möglichen. mh

Blau-Stich(k)

Der erfolgreichste Joystick der letzten Jahre kam unter das Designer-Skalpelf Als der Verband geluftet wurde, stellten wir beim Competition Pro Star nicht nur optische Veränderungen (transparent-blaumit Chromglanz ist ab solori "in"), sondern auch mechansche Verbesserungen fest. Ab sofort sind beide Feuerknöpte mit Mikroschaltern bestückt Außerdem

g bt's zuschaltbares
Dauerfeuer
(auf Knopfdruck oder
ständig) und
Zeitlupe.
Möglich wurde dies durch
zwei zusätz

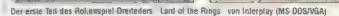
liche Feuer-



Lord of the Rings Vol 1 ist der erate Teil von einer Trilogie, die knöpfe, die etwas oberhalb der beiden Standardfeuertasten plaziert wurden, sowie einem Schiebeschalter auf der Vorderse ie

Der neue, verbesserle Competton Pro ist für alle gängigen Systeme verlügbar. Neben der Standardversion (für Amiga, ST und C64) werden Mode le für Sega Master System, Sega Mega Dr ve, PC-Engine, Nintendo und MS-DOS angeboten Der Preis schwankt zwischen 40 und 80 Mark Be, dem PC-Joystick ist sogar die für den Anschluß nötige Game Card mit dabei.











Noch ist kein fleser Felnd in Sichtweite (ST)

Luftschlacht



Du hörst ab solort auf mein Kommandel (ST)

erade wird von den Strate gleexperten PSS an einer Flugsimula ion mit dem Arbeits titel Battle of Britain gewer keit (Sie ist weder verwandt noch verschwägert mit Lucasfilms "Their finest Hour Battle of Britain') Wie der Titelischon verrät geht es um de Lutt schacht von England Ihr könnt wahlweise englische oder deutsche Jäger starten und sogar mit deutschen Bomberninde Luft steigen. Viele Missionen eine gehörige Por tion Taxtik und eine ausgefelte G at k so len dieses Programm zu einem Leckerbissen werden assen Erscheinen wirdis voraussichtlich im Spätherbat dieses Jahres für Amiga, ST und MS DOS



1131

nen Nachmitag ang herrschtein unserer Redak tion ein rauher Umgangston Fäuste flogen und Nuncharus klirten — french nur auf dem Bildschirm Dre große Meister von Electronic Arts Kampfsportsimulation Budokan ver sammetten sich in Haar be-Munchen um Deutschlands besten Computerkämpfer zu kuren

Unier allen Einsendern die auf unsere Quiztrage deirichtige Antwort wußten. Ayako Mairuyama is wurden per Losid einalsten ermittelt. Es traten an Andy (16) die Todeskrafe aus Vaterstetten, Manus (15), der Schrecken von Frankfurt, und Thomas (15) der Ninja aus Neu-Ulm. Alle drei besitzen PCs und spielen zur Zeit außer Budokan bevorzugt Sierra Adventures und. Uhma V.

Nach einer freundlichen Begrußung iging sichandfest zur Sache in allen vier Budokan Disziplinen spielte ieder gegen jeden wer am Schluß die meisten Siege auf dem Konto hat wäre der Gewinner

Be der Auftaktdisz plin Karate legte Thomas los wie die Feuerwehr legte beide Kan-Kurrenten unsanft auf die Mat le und ging klar in Fuhrung Doch schon nach der zweiten Runde dem Kendo-Wettkampf waren as a wieder gleichauf im dritten Durchgang stand der Bo-Stab im Mille punkt Marius blieb hier ungeschlagen und sicherte sich mit einigen satten Higher im entscheidenden Nunchaku Duel den Gesamt sieg Er gewinnt ein saftiges Software Pakel und wird nach London eingeladen, woln Kurze das Europal na e stattlindet Be bt Man, sauch hier Meister aller Budokan-Klassen winkt ihm eine Reise nach Japan

Sobald das Finale über die Buhne gegangen ist werden wir Euch über das Abschneiden unseres ehrenwerten Kampters ausführlich informieren.



Sega strikes back. Der Game Gear tritt gegen den Game Boy an

Nachzieher

er Kreis schließt sich Als letzler Mohikaner der vier großen Konsolenanbieter hat nach Nintendo, Atan und NEC auch Sega ein Handheid Videospiel angekund gl. Ihr tragbarer Taschenspieler wurde auf den Namen Game Gear getauft und soil in Japan noch vor Weihnachten in die Geschafte kommen. Ahn ich wie das Lynx von Aları st der Game Gear in die Breite igebauf Den Mittelpunkt bildet ein farbiger LCD-Bidschirm mit einer Diagonalen von 3.2 cm. Daraus folgt leider, daß

sich der Batterieverbrauch in dense ben. Dimensionen wie der des Lynx von Atari bewegt (ab 30 Minuten autwärte pro Sechserpack Mignon Zellen - je nach Batteriaqua ität) Der Game Gear st 103 mm hef 210 mm bre Lund 3B mm hoch Damit stier ein ganzes Stuck kie ner und somit handlicher als das vergleichbare Lynx Zwei Feuerknople sowie ein Joypad ähn iches Steuerkreuz sind ebenfals vorhanden. Fur eine ausreichende Menge an Moduler werden neben Segal La Activisión NCS Wol Team Sunsoft und System Soft sorgen Ein ausführlicher Test folgt.

GAME GEAR Technische Daten

Prozessor
Video RAM
RAM
Autiosung
Farbpa ette
Farben gie chze lig
auf Bildschrim
Sound
Angekundigte Module

Z 80A 3 58 MHz) 6 KByte 16 KByte 160 x 146 Pixel 4096 32 4 Stimmen en Autorennen

G. oc Cult mns Perg O 1 Ror Space Harrier Super Shinob Shanipha Sokoban en Rine spiel

Preis Grundgerati ca 250 Mark Moduli ca 40 bis 60 Mark

Letzte Meldung

- Bard's Tale III erscheint demnächst für Amiga und MS-005
- Vom 9. bis zum 11. November findet in Köln die Amiga-Messe statt. POWER PLAY ist mit einem eigenen Stand vertreten.
- Angeblich will Activision in absehbarer Zeit das englische Büro schließen und sich auf Videospiele konzentrieren.

DER SPIO James Bond in seinem bislang hartesten Fall Erist Bond Erist wiederds Erist 007 11/12

JAMES BOND 007-THE SPY WHO LOVED ME

BONLO

Verirub BONACO

BOALCO Service por things crimen so from a himself of the constitution of himself of the constitution of himself of the constitution of the first port of the constitution of the first port of the constitution of the the first port of the constitution of the constitu





Plastisch Luke Skywalkers Kopl mit Darth Vaders Körger (Amiga)

ist das alles nur Seemanns garn? Bis Guybrush das heraustinden kann, liegt alterdings noch ein langer Weg vor ihm.

Für Monkey Island wurde sie fließend größer und kleiner das Adventure-System wirden Auch die Bed enung SCUMM" von Lucasfilm neu st wesentlich einfacher geworgeschrieben. Die Personen I dern Fährt man mit dem Cursor

lauten nicht mehr in "flachen" Räumen herum. Dank einer spezzellen SD-Zoom-Routine gehen Personen auch nach 'n nten ' und "vorrie" wobe sie fließend größer und kleiner werden. Auch die Bed enung st wesentlich einfacher geworden. Ein ben auf den Carte.

Licasfilm startet zu einer Reise in die Karbik. "The Secret of Monkey Island" he 8t das Adventure um ungewaschene Piraten und gfänzende Dublonen. Wenn Monkey Island ähnlich einschlägt wie "Manac Mansion". "Zak McKracken" oder "Indiana Jones III", darf man sich jetzt schon auf eine Menge Hobbyp raten einstellen.

Jm sich sti echt zu informieren, werteten die Lucasfilm-Programmierer erat einmal 50 Piratenfilme aus, bastelten a te Schiffsmode le nach und probierten alle möglichen Varianten von Augenklappen aus. Nach diesen Recherchen ersannen sie folgende Geschich te Dar junge englische Abenteurer Guybrush Threepwood ist soeben auf Melee Island gelandet Die wacklige Überlahrt hat sich gelohnt. Melee Island ist ein Mekka für Piraten - und sorche, die es werden wollen Guybrusha . sehn.ichsler Wunsch ist es, ein solcher zu werden. Doch dazu mußler drei harte Prüfungen bestehen. Erst muß er den lokalen Schwertmeister besiegen, dann etwas Wertvoiles aus dem Haus des Gouverneurs mopsen und einen verstecklen Schatz ausbuddeln Während der drei Prüfungen stellt Guybrush schnell fest, daß auf Melee Island etwas (aul ist. Der Geisterpirat LeChuck hat die sonst so rauhen Seefahrer derart eingeschüchlert, daß sich keiner mehr aufs Meer traut - oder



Tierisch Attentanz auf Monkey Island (MS DOS/VGA)





Gebraucht, Wurden Sie von diesem Herrn ein leicht angeschossenes Schiff kaufen? (MS-DOS/VGA)

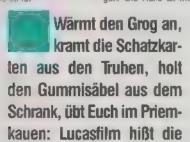
auf einen Gegenstand, so erscheint das Verb, das man am wahrscheinlichsten klicken wird ("Türe" -- "öffnen"). Wie Jb ich wird außer dem Namen des Spielstands nicht get ppt Das Spiel ist größer als "Indiana Jones ' und damit wohl das umfangreichste aller Lucasfilm-Abenteuer Ein Adventure-Profi wird wohl um die 40 Stundan Minimum-Spielzeit zum Lösen brauchen Man kann letzt im Spiel mit mehr Personan redan Nicht alle Konversationen sind notwendig, um das Spiel zu lösen, garant eren aber neben einer Menge Atmosphäre ein paar herzhafte Lacher - besonders emplehlenswert ist das kurze, außerstinformative "Gespräch" mit dem Kne pen-Hund

Auch die 'Cut-Scenes' sind geblieben Während des Spiels bekommt der Abenteurer einen kurzen "Film" zu sehen, wenn sich auf der Insel etwas

besonderes tut

Diese Version nutzt die VGA-Farbpalette, man darf sich also auf so manches Grafik-Schmankerl einstellen Unter anderem wirkte der "Loom"-Grafiker Marc Ferrari an den Hintergrundzeichnungen mit EGA- und CGA-Versionen werden folgen. Eine Alan ST- und eine Amiga-Version ist ebenfalls geplant

Außer Monkey Island wird Lucasfilm dieses Jahr noch ein weiteres Spiel veröffentlichen 'Night Shift ' ist ausnahmsweise weder Adventure noch SH mulation, sondern spricht die Geschicklichke tsfans Wahlwe se als Fiona oder Fred Fixit habt lhr die Kontrolle über eine Fabrik zur Herstellung von Miniaturspielfiguren. In den Fertigungsanlagen von "Industnal Might and Logic" mußt Ihr für die termingerechte Produktion von "Mini-Indys", "Baby Vaders", "Young Luke Skywal-kers" und "Mini-R2 D2s" sorgen. Die Halle ist mit allerlei



Segel zu einem waschech-

ten Karibikahenteuer.

Der Spieler schlägt sich im Spiel mit ca 40 Haudegen herum Der eine gibt dem Jungen Tips, ein anderer zückt plötz-I ch in e ner hitzigen Konversation den Säbel es beginnt eine Fechtszerte. Da man bei diesem Adventure sehr viel Wert auf Humor legt, duel iert man sich statt mit blitzendem Stahmit ehernen Worten. Die Figuren fechlen automatisch, der Spieler sucht sich im passenden Moment eine satt ge Beleidigung aus, die er seinem Gegenspieler entgegenschleudert. Stimmt der Zeitpunkt und die Beleidigung gerät das Gegenuber völlig aus der Fassung - der Sieg ist nicht mehr

In Deutschland wird zuerst die MS-DOS-Version erscheinen - Handbuch und Text sind selbstverständlich in Deutsch

verschiedenen Maschinen angefüllt und dementsprechend groß - sprich: mehrere Bildschirme hoch. Ihr sollt nun die Masch nen so geschickt bedienen, daß ein geregelter und zugiger Ablauf gewährleistet ist. Wenn thr night autpaßt, kommt als Endprodukt womöglich eine Figur mit R2 D2-Körper und Darth Vader-Kopt heraus, Wenn Ihr eine Nachtschicht (daher der Name Night Shift) überstanden und ein bestimmtes Soll an Figuren produziera habt dann werden in der nächsterr Nacht noch mehr Maschinen Eurem Kommando unterstellt. Night Shift wird übrigens. vom englischen Programmerteam Attention to Detail (sie schufen u.a. das Entwicklungssystem für das Konx-Videospiel) unter Anleitung von Lucasfilm Games erstellt. al/mg

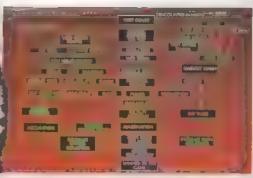


Andreas Albert & Partner Liegnitzerstr. 13 8038 Gröbenzel Tel 08142 8273

		Tel 08142 539	12	
THE CLASSICS THE CLASSICS THE CLASSICS A CHIEF FREE PT ACC HIFF FREE PT CCC HIFF ARREST CCC HIFF ARRES	Disk		ST A	MI
TIME CLASSICS	47 60	BAN ATTACK FURNIARINE	,,,	55 WG
Commence of the Commence of th	38 80	RECH THE STATE	50 G:	09 90 Nu 60
- C-4	35.60	RA T MA ER	31-10	FR 84
Keit of the AZ-IRE BOACS DT	91 BG	BIO. PAN. T.	28 194	00 00 16 60 16 60 18 60 18 60 18 60
F PAN E	41.60	AFA R	85 60°	65 80 85 80 85 80 85 80
than matth	38 90	CHARLE N. C. C. WILL		100
APLER OF THE PLANET OF RUB OF UT	34 50	C-ESAMP NA C MB	19.90	65 ED
ET -W. A	38.95	F A GH JI FS MIR	Li Ca	を は かい 日本 かい ない かい
MEN IS A SEST INT	30.94	ONCE T F AME OF ME	10.34	1 9 90 64 95
FREES WAS ATRIAN D?	34.90	AMERICA DE		50 55 54 97
PANE YORK AN EA HALLINGE	54 90	JELA , R. F. CLIST DI	1. 10	2 K K 6 5 K
DEC4F2 DF	36 24	DI HIE NAVA TED OF ME	41.7	6 1 Jb
AN A	7 97 70 T	CERAMI PRODUCES	64.8	K4 9"
IN GHT DESIS AN F	3 90	FPII	420	= FF 4 PC
. ES 4-ES DT	30 0-	I BY FALTH I HER C'	400	4 Di
ALEA DT	36 BC 37 BC	PACHTA A P	44.2	4 0 PL 4 4 PC 4 4 PC 4 CC 4 CC 4 CC 4 CC 4 CC
FFIR SAIA	4" RC	FOR ANT DRIVE CONF	65 0	25 66
a TEAM FIRE DI	38 50	FOST D	65.50	44.00
was a medica D7	4" 00	FILL CATTAL & ANT D'	41 5	4 1 W.
ART W BEVERBLADED	49 97 38 50 47 90 3 80 59 80 38 90 37 90 39 90 39 90	YOLL ALMENALE & D.	50 m	19 00
CADOW WARROOM	38 90	HEROF COLEST	62 2	49 90 64 90 54 90 54 90
ENT SERVICE	3 90	MERIES SUPLATION DE	20 4	56 E'
A 250	3 90	INDIANA PINES BADY OF	11 p	50 30
THE STANDARD OF THE STAND OF THE STANDARD OF T	3 90 3" 90 56 96	SAB ATTACK FUNMARINE ARROW LAWT FOR BACK IN A SECOND TO BE SACK IN A	84 4	65 90
AREL SMT DT	38 90	MARRIE 14	82-91 0= 8	65 90
ANY SOME CONTROL CARE ANY SOME CONTROL CARE ANY SOME ENDONE CONTROL ENDONE ENDO	38 90 25 90 25 90 37 90 41 90	TO CAME FR DESSERT MB DT		65 90 "1 p 19 ps
WE WA HAE	\$7 BC	PALAMAN D	65 90° 54 90° 45 90° 65 90° 65 90° 54 90° 55 90°	55 20
HE HART ATKING	37.90	AUNOS OL EST à	19.90	59 pc
SPORTS FOOTBALL CT	49 9C 37 9r	OAX	45.50	43 65
SETTA	3790	LEGEND OF FAROAL DT	84 M	E4 90
HEELS OF FIRE	37 90 49 90 37 MC 34,90	EISCHEIS IF LARRY 3	\$5 in.	65 pc
CARRIE .	34,60	LIN WURS CHALLENGE D*	54.00	54 pc
214		LOST PATROL DY	59 90 49 GC	SP DC
BM		MAGIL FLY DT	45 pc	55 90 56 90
O TRANSMORT PROT *	98,90 99,90 99,90 59,90 18,90	MA 'R'X MARAUDERS *	56 W.	59.90
- IME -LASSICS	60,00	MACHINE SCANES	55 PC 54 W	55 EC
*Osa 1 OF 40 B 1000	59 pr	MOGHT & MA-JIC 2	24 8.	4H,00
Ed + 24 Dt	45.00	NEVHOMANGER DY	AB 80	55 GC
AFLES SAN DIEGO OT	72.00	NEW YORK WARRIORS ME	40 60	8 90
EN PLANTENDER OF ADME	75,80 72,90 65,90 74,90 86,90 86,90	PIRATES CI	59 90 85 90 49 90 94 90 35 90	45 60
OL WE S BEGUEST	16 80 16 60	PLAYER MANAGER DY	48 60 44 60	46 60
CALL STAME	46.60	POPOL IS BATA DISK DT	35 90	35 60
AFT-REE	85.60	PACLE THE DT	\$5.90	35 60 86 90 85 90 58,60
WE THE KENOCKEY	95 90 12 90 94 90	OBTEMMENAD DT	58.90	58,60
THE THE W. MEIDER	86 60 75 60	RAINBOW IS LAND DT	40 00	16 60
ER 65 40851	92 90 92 90	RED STORM ADDRESS OF	85.60	55 60 55 60
PM IN NOW PAILER IN PAINT PAINT IN PAINT PAINT IN PAINT PAINT IN PAINT	72.90 86.60	RICH IANGERIUS 2	56.00	26.60
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	55 50 75 50 75 50	SARA -H SNAC -M WARRY-RE	49.00	56.00
a Fa 460 DT	75 9C 65 9C 64 9C	SAM OF TERRESPONDED	72 90	73 90
KRURAN DY	F4 60	SIM HA DT	42 90	65 90
₩G5 GUEST 9	85 90 86 90 64 90	BRATE WARS OF	84 90 44 40	19.00
AT WINLIN 2 OT	64 90 45 90	SCHOOL RURS APRENDICE	49 90	49 90
GENC OF FARGAL	75 90 89 90	STAHL IN	59 PO	59.90
ILATALISM CANDOS II	98.80	ATORMA ROAS E IROPE		4.90
CH TANK BUTTON DT	65.00	"EZHA E M. ANT	60 00	490
the acates of	84 50 72 90 79 80	THE P AG IS	39 90	19 90
PEGATINETTALTH OT	79.80	THE M MARK WARTER DE	69 NO	45 90
AC ALLA	79 80	TOWN TO BURE OF	19.90	46 90 40 90 45 90
SATTING DOLF OF	45,90 64,90	TURBU ANE DY		54.90
TE A IS ATA DISK OF	64 90 39 90	TY TANIH'S BASEBALL DT		# 90 p 90
A ù	58 80	IL TISKS 5	*B 90	79 90 73 90 78 90
E RIAL TYCOON	84 97 45 96	UHRFA, OT	- W.90	78 90
a & . b*	44 Pr	VEN SEYTRAP	54,90 59,90	40 00
EN ERICES	45 90	474425 1 [†]	00,00	74 90
M T TORINGE	48 90 44 90 38 90	MONTH BOWNS PHINAGES		49 90
FRANCIA F.C. TOLD	41 90			
ADA & F	64 90 629 90 50 90 35,80 50 90	AMIGA ZUBEH	UK	
ET RESE HOPEAN LHA SENSE	35,80	5.25 DD Hohame 10st		B 90
NEW FARK	74 90	AND A TOOL F Do-		89 90 20 00
	74 90 45 90 2 90	ERTERULES AUFWERNES-LINE		46 bc
TO SWATSHAR	2.90	modified distance 3.5		1 80 DC
- ALASTRIKE DT	75,07	MI ISE SE"		1 P 04
A SEAR TYPESTON A SEAR TYPESTON A SEAR TYPESTON A SEAR TYPESTON FALST OF SEAR SEES EN SEAR SEED ASES EN SEAR SEED ASES EN SEAR SEED ASES TO A SEE SEAR SEED ASES TO A SEE SEAR SEED ASES A SEAR SEAR SEED ASES TO A SEE SEAR SEED ASES TO A SEE SEAR SEED ASES TO A SEED SEAR SEED ASES TO A SEAR SEED ASES TO A SEED SEAR SEED ASES TO A SEAR SEAR SEED ASES TO A SEAR SEED ASES TO A SEAR SEAR SEED ASES TO A SEAR SEAR SEED ASES TO A SEAR SEAR SEAR SEAR SEAR SEAR SEAR SE	75,97 64 90 81 90	ANNUAL AUDEO 33° 200 Fichisme bide 525 DO Hofreine die 646-44 MA. 1. 647-64 Phus 647-64 P	В	19 00

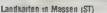
VERRATER

Unter dem Label Rainbird kommt vom Simulationsspezialisten Microprose ein brandheißes Strategiespiel heraus. Wir konnten einen Blick auf die Vorabversion von "Betrayal" werfen.



Wolcher Winkelzug wirkt sich bei Betrayat auf was aus eine feine Tabelle von Rainbird







Was gehört uns schon? (ST)

icht nur die subtropischen Temperaturen der letzten Wochen waren rekordverdächtig Julia Coombs von Microprose besuchte die Redaktion im schwuheißen Haar und brachte eine Riesentasche voller Programme mit. Neben der Fortsetzungsorgie mit Knullern wie "UMS II", "Rick Dange-rous II und Silent Service II" (siehe Tests in dieser Ausgabe) packte Julia auch eine frühe Version von "Betrayal" (auf deutschietwa Verrat") aus Ihr spielt einen von vier Arttern eines Königreiches. Der König und der Bischof des Landes sind all und schwach so daß die vier Provinzfursten sich sländig in den Haaren liegen Verrat, Intrigen, Lugen Belru pereien und heimluckische Mordanschläge sind an der Tagesordnung Eure Aufgabe Soviel Macht ansammeth daß Ihr den König und den Bischof absetzen und durch eigene Marionettenherrscher zen könnt. Um Fure Machtauzubauen mußt Ihr Steuern er heben und selbst welche an den König abführen, Ihr mußt Eure Truppen verstärken und auf die neidischen Nachbarn achlen Jede Provinz kann von einem menschlichen Spieler gesteuert werden. Finden sich

nicht genug Mitspieler, werden



Plündern und verbrennen oder nur besetzen? Das hier die Frage (ST)

alle übrigen vom Computer ubernommen Ihr sucht Euch einen von vier Schwienigkeitsgraden aus und legt fest, ob krieger siche Auseinanderset zungen vom Computer im Schnellverfahren übernommen werden oder ob Ihr Eure

Krieger seibst steuert Hier mußt Ihr dann in schonster Actionmanier mit Schwert oder Kampfaxt den Gegner umhauen Per Knopfdruck gibt siene Jbersichtskarten und informabonen über einzelne Dörfer und Truppen Sogar ein "Plunder"-Modus, in dem Ihr ein gerade erobertes Dorf dem Erdboden gleichmachen dürft wurde nicht vergessen Erscheinen wird Betrayal voraussichtlich zur Weihnachtszeit für Amiga, Atari ST und MS-DOS.





GRAUERHAFTE MUTIERTE WESER SIND ÜBERALL VERBORGEN

RSS JAKE SEYALMA

The state of the s

- Bitage

AMIGA UNI









SCHLACHT

Blut, Schweiß und matschiger Rasen: Rainbow Arts entführt uns zum zweiten Male auf den barbarischen Planeten Ghold, einen Tummelplatz für Glücksritter und Kampfsportler aller Art...

Rainbow Arts' ausgezeich-netes "Grand Monster Slam" ist einer der bisland größlen Hits der Düsseldorfer Software-Schmiede, Das abgedrehte Sportspiel um Tritte Beloms und rücksichtslose Monster bot neben dem originellen Spielprinzip auch feine Grafik und gute Soundeffekte Wer insgeheim auf eine Fortselzung gehofft hat, kann schon mal den Geldbeute zucken. Den zweilen Tail von Grand Monster Sam wirdles zwar nie geben, dafür wird be-Rainbow Arts schon seit einiger Zeit eifrig an der Umsetzung einer noch brutaleren Sportart gewerkelt, "M.U.O.S." steht für Mean Ugly Dirty Sports, und die drei Adjektive beschreiben das rugbyáhnl che Gemetzel eigentlich ausre chend

Nehmen wir uns ein Herz und betrachten das Spektake etwas genauer. Zwei Mann-

schaften, zusammengestellt aus je fünf der gemeinsten und rucksichtslosesten Monster dre je einen Computermonitor betreten durften, ein (noch) febendiger Spielball sowie zwei das Spielfeld begrenzende Wassergräben, in denen Kreaturen hausen, die den Spielern an Grausamkeit (und Hunger!) in nichts nachstehen. Natur ich wurde auch ein erzbestech icher Schledsrichter nicht vergessen. Ziel eines Spiels ist es. einen etwas unkooperativen Ball, der ständig versucht vorzeitig das Spielfeld zu verlassen, quer ober das Feld zu treten, mit ihm den Wassergraben zu überqueren, um ihn dann in einen dahinter aufgestellten Waschzuber(!) zu befördern Während eines son chen Matches bleibt es übrigens dem Spieler überlassen ob er sich selbst mittels Joystick ins Geschehen sturzt oder sich darauf beschränkt



Vom Kerker direkt aufs Spielfeld. Eine (noch) komplette M.U.D.S. Mannscheft, kurz vor einer weiteren Straftal

vor dem Malch die Taxtik seiner Mannschaft festzulegen Klingt gut? Leider genügte es den Designem nicht, eine neue Sportari zu erfinden. So wurde der schon für Grand Monster Slam entwickelte Planet "Ghold" erneut aus der Schublade gezogen und um einen Kontinent bereichert Auf diesem Kontinent entstanden vier verschiedene Klimazonen, Wälder und Gebirge. Flüsse und Wüsten. 16 verschiedene Rassen wurden entwickelt und auf die insgesamt 15 Großstädte dieser Fantasy-Welt verteilt. Die Städte selbst unterscheiden sich je nach geograph scher Lage auch in the rem Aussehen. So gibt es Hafenstädte, tief verschneite Gebirgsstädle, aber auch vollständig auf Pfählen und Prattformen ernchtete Moorsiedlun-

Das Programm geht jedoch noch tiefer ins Detail in den Städten selbst findet man Sklavenmärkte, auf denen man Monster/Spieer kaufen und verkaufen kann, seriöse Geldinstriute und Kredithate, überlaufene Knapen Nobelhotels und miese Absteigen sowie naturlich je ein M.U.D.S-Stad on Die Existenz dieser verscheidenen Gebäude macht einem klar daß die Entwickter einen ganzen "Monster-Manager" in ihr Spiel gepackt haben. Der



Schlußverkauf der Kamptmaschinen Der Sklavenmarkt

Spieler selbst schlüpft in die undankbare Rolle des Trainers und Managers einer M.U.D.S.-Monsterschaft. Diese besteht übrigens ausnahmslos aus ehemalige Strafgefangene, die im Gewinn des Ghlod-Cups die einzige Chance sehen, ihre Freiheit wiederzuerlangen Nur zu verständlich also daß eine Mannschaft bei Heimspielen vom Publikum grundsätzlich ausgepfiffen wird Aber auch außerhalb des Spielfeldes wird ihnen kaum Ruhe gegönnt. Geldverleiher und deren Schlägertrupps, Weglagerer and night selten auch die Obrigkeit, sie alle scheinen Ghold nur zu bevälkern um der M U D.S.-Mannschaft Uberleben so schwer wie möglich zu machen. Auste en und Einstecken - demnächst auf ST Amiga und MS-DOS.







Biologische Kriegsführung. Jedes der Monster will gemaß seiner individuellen Fähigkeiten eingesetzt sein.



DIMENSION

Ist CDTV die Spiele-Wundermaschine, der Traum aller Spielprogrammierer? Wir befragten die Leute, die in der Software-Szene das Sagen haben, zu Commodores Baby.

Jürgen Goeldner

(Geschäftsführer Rushware)

Iv ir stehen dieser Entwick lung grundsätzlich sehr positiv gegenüber Aufgrund des Kaufkraftivolumens in Deutschland kennen wir die Akzeptanz des Verbrauchers und werden uns mit unserer Produktpaleite in den Bereichen Software und Zubehör entsprechend auf diese neue Marktsituat on einstel en

Die meisten unserer Lieferanten werden in naher Zukunft ihre Titel auf diesem neuen Format veröffentlichen, an den enlsprachenden Projekten wird zur Zeit gearbeitet

Adi Boiko

(Geschäftsführer Bomico)

Wir bei Somico sehen für den CD-Markt neue technische Möglichkeiten und Spielkapaztiäten für komplexere und anspruchsvollere Spiele, die die heutigen Disketten und Cartridges nicht bielen.

Daher wird dieser Markt in Zuhunft eine entscheidende Rolle spielen, vor allem für eine spezielle Kundenstruktur, die einen höhen Spielan spruch stellt Im Augenblick ist die Hardware zu leuer, die Prese werden aber sicherlich mit der Zeit sinken. Dennoch bielen wir natürllich eine kielne Palette von besonders anspruchswollen Spielen auf CD an

Hans Joachim Krusche

(Geschäftsführer United Software)

Prage muß doch lauten Wie sieht das "Home-Entertainment-Produkt" in Zukunff aus? Die jetzt noch getrennten Märkte Hi-Fi, TV, Video, Foto und Computer werden einander annahern und teilweise zusammenwachsen

Aus Sicht des Software-Lieferanten hat jedes Produkt das eine Weiterentwicklung in diese Richtung beinhaltet, eine real sische Marktchance Wir sind auf jeden Fall gerüstet, diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und die Endwerbraucher mit geeigneter Software zu versorgen Die Enischeidung über Erfolg und Mißerfolg trifft doch Gott sei Dank nicht der Hersteller oder Software-Lieferant, sondern der Endwerbraucher

Bill Stealey

("Big Boss" Microprose)

ch bin sehr erfreut über die CD-Technologie und hoffe daß sie in Zukunft stark wachsen wird Ich werde außerdem 'Piratest' auf einen ähnlichen neuen Computer umsetzen — mehr kann ich zu diesem Zeitpunkt feider nicht verraten



Fritz Schäfer

(Geschäftsführer Kingsoft)

us unserer Sicht als Software Produzent freuen wir uns über den nicht kopierbaren Datenträger (zumindest solange, bis die wiederbespielbare CD erhältlich ist) und werden schon sehr bald eine Reihe von Programmen vorstellen Allerdings sind wir etwas entláuschi, daß Commodore die Graf klähigkeiten gegenüber dem Amige nicht verbessert hat - auch im Hinblick auf die mögliche IBM-Konkurrenz mit Super-VGA Für die Programmierer, die bisher auf einem C64 oder Amiga Software geschrieben haben, brechen im ubrigen schwere Zeiten an. men die Entwicklung für CDTV erfordert doch einen erheblichen technischen und finanziel en Aufwand

Peter Molnyeux (Programmierer bet Bullfrog)

ommodores CDTV ist eine exze lente und interessanteste Maschine. Commodore hat wirklich gute Arbeit geleistel Die andere Frage ist Haben Spiele auf CD eine Zukunft? Wir haben unsere Problema damit Es dauert viel länger, ein Spiel für CD zu entwickeln. Ein Beispiel Um ein outes Bild zu malen, brauchen unsere Grafiker eine Woche. Will man 50 bis 100 B lder auf eine CD bringen, braucht man theoretisch ein bis zwei Jahrel Und dadurch werden die Spie-

le sehr teuer ich glaube, daß eine Menge Spielesammlungen für CDTV erscheinen werden. Aber das bringt die Technologie nicht weiter. Wir entwickeln gerade d a FM Towns-Version von 'Populous" Beim Entwickeln haben wir bemerkt, daß es einige Zeit dauert, bis man die Kraft băndipen kann, die in dem Gerät steckt. Danach werden wir Populous II programmieren Das wird sicher zwei Jahre brauchen. Und vier Jahre Entwicklungszert für eine CDTV-Version sind da night drin, Ich. meine, Commodore soll Soltware-Firmen beauftragen, Spiele für ihre System zu entwickeln





Klaus Jürgen Kraft (Geschäftsführer Starbyte)

in neues System taucht am Computerhimmel auf Nach allem, was man gehört hal scheint Commodore ein großer Wurf mit dem neuen System CDTV zu gelingen Inwieweil sich das Syslem durchsetzen wird, hängt aberdings im wesentlichen davon ab, wie schnell und in walchem Umlang die Software defür zu erhalten sein wird. Und hier scheinl ein kleines Problem zu hegen Denn bisher scheint noch keinem Software Heus ein Geräl vorzuliegen. Es ist nicht abzusehen, wann und in welcher Form das Entwicklungspaket zu erhalten sein wird

Sollte dieses Entwicklungspaket allerdings vor legen dürfte es kein Problem sein, ein normales Amiga-Programm für das System CDTV umzusetzen. Von den Produktionskosten dürften sich ebenfalls keine großen Unterschiede ergeben. Daher stellt es auch für kein Software-Haus ein großes Problem dar, die nötige Soft-ware für das System COTV zu produzieren. Aus diesem Grunde werden auch wir bemuhl sein, alle unsere Programme für das neue System zu entwickeln. Der Zeitpunkt bzw. die Fragen, welchen Titel wie als erstes herausbringen hängt jedoch wie gesagt davon ab. wann uns Commodore das nötige Equipment zur Verfügung stellt. Hier ist also Commodore gefragt

Anita Sinclair

(Chefin Magnetic Scroils)

ch glaube, daß CDTV schlicht und einfach zu langsam ist Wir reden hier von einer 7-MHz Maschine, das ist in Vergleich zu einem MS-DOS-AT immer noch etwas zu langsam Etwas mehr RAM hätte der Maschine auch gut getan. So ble bt CDTV ein Amiga mit einem CD-Laufwerk Momenten entwicke it wir noch keine Software für das Gerät Wir könnten uns alterdings ein Adventure mit CDTV vorstellen. Mit Windows, ganz ohne Texteingabe, das trotzdem Magnet c-Scrolls-Qualität bielet





Ken Williams

(Firmenche! Sierra)

ir glauben, daß innerhalb der nächsten dre Jahre auf den meisten Fernsehgeräten eine "CD-Spielemaschine" stehen wird. Das wird einen extrem attraktiven. Markl schaffen, auch für die Hardware-industrie, nicht nur für Commodore, sondern auch für Philips, Sony. Nintendo. Sega, NEC und einer Menge anderer Herstel er Die Maschne, die den Markt dominiert braucht mehr als technische Uberlegenheit, um zu bestehen. Sie muß weniger als 500 Dollar kosten und braucht die Unterstutzung der besten Entwicklertimen Manche Maschinen werden das schaffen aber mehr werden wieder verschwinden

Wir wunschen Commodore mit CDTV einen großen Hit

Letzte Meldung

Lautum sore werden of the re Anderdon ger a sind ungenommen Anna unsprunglich at Gescheinung Gescheinung Geschalt wird Sich Jerscheben all

Richard Garriott

(V-zepräsident Origin)

ongin wird ganz aggressiv in den nachsten Jahren mit neuer Soltware auf den CD-Spleimarkt vorstoßen Wir werden einige unserer Spiele für Commodores CDTV entwickeln Die beiden ersten Titel, die entwickelt werden solten sind "Ulf ma VI" und "Wing Commander" des in Kurze erscheinen wird.

Wir wol an unseren offiziel len Firmen-Slogan Wie schaften Weich auch bei CD-Software getreu bleiben Wir werden Spiele programmieren, die noch mehr Detaits und Realität zeigen Wir wollen die CDTV-Technologie voll ausschöpten Mit mehr Grafik, detaillerteren Geschichten, kompiexeren Charakteren, größeren Welten, mehr Soundtracks und digitalisierter Sprache





Marc Ullrich

(Geschäftsfuhrer Rainbow Arts)

N ach Durchsicht der technischen Unterlagen sind wir vom Potential des CDTV überzeugt Commodore bietet eine sinvolle und konsequente Erweiterung der Leistungen und Einsatzmöglichkeiten des Amgalis Unterhaltungsmaschine. Die genze Familie kommt auf ihre Kosten, könnte sich diese daher auch bei der Anschaffung teilen

Wir werden zunächst eine umfangreiche Compilation, diverse ällere Titel und aktuel e Veröffentlichungen auch für CDTV anbieten Die ersten Titel werden "Türnican" und "M U D.S." sein, inklusive einer großen Übernäschung auf jeder CD. Als zweiter Schrift — wenn der Erfolg der Hardware am Markt absehbarist — ist die Entwicklung von anspruchsvoller Software bei weitgehender Ausnutzung der Hardware geplant

David Riordan

(Vizepräsident der Spielentwicklung bei Cinemaware)

Is einer der ersten Entwickler für den Amiga ist es sinnvoll, daß wir auch bei der neuen Maschine von Anfang an daber sind Commodore könnte mit CDTV die Gewinnerkombination entwickelt haben. Die Power eines Amiga mit einem CD-ROM-Laufwerk eröffnet interessante Möglichkeiten Wir programmieren gerade eine erweiterte Version yon "Defender of the Crown" Wir addieren Musik und Soundeffekte in CD-Qualität. Text wird durch gesprochene Diatoge ersetzt

Außerdem arbeiten wir an einer Mutti-Media Version von "TV Sports Football". Zu den bekannten Spielelementen wird es Interviews mit Spielern, richtige Chaerleaders und vieles mehr geben Wir glauben, daß CDTV ein gute Mischung aus Computer-, Audio- und TV-Technologie ist Wir bei Cinemaware warten auf den Tag, an dem wir interaktive Filme mit Schauspielern in Kinoqualität entwickeln können. CDTV ist an Schrift in diese Richtung



1, 1, 1	57	AM
Budokan		The
Castie Master	4905	5911
introdes	Spring	
Dragonflight	1211	82%
Emlyn H Int Soccer	5949	5915
1-19 Steelth Highler	62m	100
\$ 29Retailator	Ser	5930
Flood	760	72
Ghoun in Ghosts	4911	59m
Hammerhst	5911	5911
Nero s Quest 11	**	8495
Importate III	770	77
Indy Jones Advent	132	7211
Italy 1990 Winner	49%	490
DECORT	676	-
King s Quest 41	841	9671
Klar	5411	5411
Last Ninja 2	59K	590
Agend of Pourghall	-	
Lessure Surt Larry 3*	9211	920
Laom	Name of Street, or other Persons	
Manhunter 2 San Fr		844
Midwater 2 Smrt	7211	720
	5411	ENP.
Pipe Mania	725	7215
Pirates	5720	57%
Mayer Manager	8411	84%
Police Quest 2*	3200	72
Projectyle		
Rambow Islands	49m 59m	5,945
Resolution 101	23,2	5911
(lick Dangerous)	4-1	7/-
Rings of Mediusa	7215	7211
Sim City	85az	11542
Starflight	72°5	727
Their finest Hour		8211
Hundersteller		ومنتا
Tiebreak	7295	72%
Time Soldier	4985	5916
Turrican		234
TV Sports Raskethal	P	7416
(+ 1	Mays.	Digit.
100% Dynamite HT.	3795	44P
Castle Master	2616	3714
Comm. 25 a French	2795	449

1177

(4)	Maye.	District.
100% Dynamite (4T.)	3795	44P
Castle Master	2615	3716
Epper 23 3 Treeps	37%	44%
Parkastic Screen	Table 1	447
Ghouls n Ghosts	2699	3795
Hammerlirst	26**	3777
Indy Jones Action	2615	3710
Hally 1990 Winner	2911	395
Gid Off 2	2915	394
Klas	2915	39 th
Mansac Mansign		59 ^{rt}
Pipe Manu	290	3941
Rambow Islands	25%	3715
Illich Derigerous 2	350	
Rings of Meduta		44"
Sim City		59m
Tiebreak	36%	447
Time Soldier	261	337
Terrican	29 th	-
TV Sports Footbell		497
JA F		

in r		
	1.5"	5,2
Centurion Def of R	32M	77
Plaint of Intruder	984	
Indy Jones Advent.	8241	82
Rafy 1990	5941	55
IDd: OH 2	1400	(0)
Lost Mirija 2	5911	51
agend of Facephall	2295	8
Loom	ваи	83
947 Thunderbolt	7211	72
PEA Tour Galf	750	10
Pipe Mariia	69M	61
Silical Trans	100	9

6.5-00	9.5"	5,25*
Resolution 101	59°	5916
Search for the King	12m	
Silent Service 2	99H	
Starff get 2	7210	1514
Then finest Hour	8291	8214
Thursdecstribe	190	
Oltima V.	8411	Min
Wayne Gretzky Hockey	145gm	59m

(je 19*

10 Pool Auforme Rangue Arena, Bud Cat, Blood Noney Captain Hzs Carrier Committed Dept Via Goldmin Machanier Bercoprone Social Permana R-Type Rockford Silvert Sevice Super Harry-Civ Feromodis, Transcar University Wichaell

(ja 19¹⁵)

3D Pool Rathorne Ranger Alberda Beast, Archipplages, Garbarian 2 Capitain Fizz, Carrier Command Delusie Plant Dynamite Dus Humi for Red October Hyperforce Microprose Sozice Robber Cassine Scrambled Spirit, Shuffflepuda Carle Salert Service, Space Marrier 2 Spirincial, Serangodi Typhoon Thompson

Kassette (je 9%)

Afterharmer Beyond the Ice Palace Boulder Danh Chaliby Griefe Circus Games, Egys Epics, Filertones, Foot ball Manager Impact, International Rarate Laaderboard Par A Martile Manireex, Rery Moves, Puli Garnes Road Blasters, Rollin Coston Statgilder Superman, Terramor, Tuphar

Diskette (je 979)

Anchem Collection, Ballistiz, Blatterolds, Bloodwych, Derfender of the Crown, Dega Vvi, Football Blassager Gerenflers, Kolotoru Will LA Crack Geores, Scrambigle Spirit, Solobans, Spirting Image Terrys Blg Rebentury Thundischloris, Khrus Stooger, Track & Faind, Trivial Pursialt 2 TV Sports Football Varmosce Emisire

(je 1995)

3D Pool Aargh, Aerbanve Harger Bar Garries Bop is Wristle Boulder Dask Covist Kil, Carrier Convintanti. Donkey Kong, Grennins, Hardball 2 intoon Sports, Michagnoon Societ Melfennium 2.2 Silent Service Simbad. Smight Sports Service Stronger, Temploteer, Tas Carts. Three Stooger, Temploteen, U.M.S.

DDR

on 64 IIII Landon

pur journ me und Australia ambinature auth Office Jahrenn au term eraff skamper in Francische III April 1914 merster mit eine Geschädziche A Hettaren gestellt auchte in mit geben.

B Darch with grade in the spin over the obgree in subfert helterface in the spin of gets with decisions. In spiking makes be shall edge make it when any gets in his propagate strong with it when an

Stand je Berti avresh ar tipekturbir feht mirk er als ganggen megarter kysterior di iz aum krostrad Sehemider CPC. Atam III. III. S. to. Pland

III (16 Pound)

Blockstyleche seferenzig und Service bei Bespielung in der die Nurder Reklamstron

Loog indra zingen lag in schollen Spoprofitor die der bedage speriel (Exception

under verwicht setz in der in self
under verwicht setz in self
under ve

Pangele. In this feedings get glass Spann hope get Beet study for Bildy person for behaver? Ope DHE "NO indice to their son, Protein to Kempangkang freet amounts also hears any first und a numeral restterment and Propulationapper carbonisations.

de house op hots on a mende richisman und Produkterungen einterhölten. Um under der unterhölterungen einterhölten und Sprijere von histor unterhölten bestellt and von Sprijere von histor unterhölte Epitanisia frankliche en



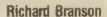
Grüner Weg 27 D-5100 Aachen 1241/152051-52 Fax 0241/152054

Hab

Das Mega kommt auf Touren: In Paris wurde der Europa-Startschuß für Segas Videospiel-Boliden der 16-Bit-Klasse gegeben. Mit Film-Umsetzungen geht's rasant ins Weihnachtsgeschäft.

Rei der Sega-Präsentation in Paris verging die Zeit wie im Flug - im wahrsten Sinne des Wortes Virgin Games, der europäische Partner von Sega und Veranstalter, bot zur Er-bauung seiner Gäste einen Rundflug mit einem Concorde-Düsenjet. Selbst bei zweifa-Schallgeschwindigke t klapperten die Kaffeetassen nicht und runter kam der Vogel auch wieder Neben solchen Belustigungen wurden auch reichlich Fakten geboten. Unter der Leitung von Virgin-Grunder Richard Branson und Winnie Derlien, dem Chellder deutschen Filiale von Virgin Games, wurde die Strategie für die Einführung des Mega Drives in Deutschland erläutert Dieses 16-Bil-Videospiel von Sega wird schon seit längerem als Japan-Import angeboten, doch ab Herbsi diesen Jahres ist die offizielle europäische Version mit ETZ-Nummer und deutscher Anleitung erhältlich Die unverbindriche Preisemptehlung für die Konsole, ein Joypad und das Spier "Allered Beast' Legt bei 499 Mark

Bis zum Jahresende sollen 30 Mega-Drive-Spiele deutscher An allung herauskommen. Im wesentlichen handelt es sich hier um filtel von danen wir bereits die japanischen Versionen testeten Mit Spielen zu den Filmen 'Moonwalker' und "Dick Tracy" befinden sich aber auch brandneue Titel darunter Zur Markte niúhrung des Sega Mega Drives will Virgin eine stattliche Werbekampagne durchziehen, die neben Anzeigen in diversen Zeitschriften auch 280 Fernsehspots einschließt die zwischen Oktober und Dezember 1990 ausgestrahlt werden. Dem Handel stehen ab sofort sogenannte



Virgins schillernder Firmengründer und Bo8 Richard Branson (40) war höchstpersönlich im Paris vor Orl, um die Präsentation zu eroffnen. Auf dem

Virgin-Schaliplattenlabel musizieren illustre Stars wie Genesis Mike Oldheid und Berinda Carl sle. 1989 unterzeichnete Branson einen 5-Jahres-Deal mit Sega, der Virgin die europaweiten Vertriebs- und Mar ketingrechte für die Sega-Videospielkonsolen räumte Obwohl er schon in jungen Jahren zum mehrfachen Millionar autgestiegen ist, blieb Branson von gróberen Alluren schont. In Parishel er locker In Jeans herum und erwies sich als bemerkenswert umgänglich in der klaustrophobischen Engeleines Flughafenbusses sagte er nicht "Nein" zu einem kurzen Interview

POWER PLAY: Virgin isl vor allem im Schal plattenbereich sehr erfolgreich Warum kamen Sie vor ein paar Jahren auf die Idee

Verkaufscenter zur Verfugung, in dem Module sowohl fur Mega Drive als auch tur Segas ältere Konsole Master System appetitlich dargeboten werden und an denen man auch probespielen kann.

SEGA



Vergin Grunder Richard Branson erwartet einen Videospiel Boom

mit Sega ins Videospiel-Geschâlt einzuste gen?

Branson Meine Kinder haben mich dazu überredel. Sie sind Videospiel-Fanatiker, Ich selbst habe immer ganz gerne an Automaten gespielt. Außerdem fiel mir auf, daß einige Jugendliche, die ich traf oft mehr Zeit mit Videospielen ver brachten als mit Musikhören Dann traf ich auf die Leute von Sega, die einige sehr aufregende Produkte hatten Wir dachten daß wir uns mit ihnen zusammenlun könnten um ihre Produkte in Europa herauszubringen. Sie sind sehr innovativ und scheinen immer einen Schritt weiter zu sein als die anderen. Vor allem dieses Jahr hat Sega mit dem Mega Drive Mit dem "Verkaufscenter" sollen die Module für Mega Drive und Master System lecker präsentiert werden Außerdem kann man vor dem Kauf in Ruhe ein bißchen probespielen - da kommt Freude auf

SEGA

und dem tragbaren Farb Vi-decspiel "Game Gear" bew esen, daß sie weiter an der Spitze bleiben

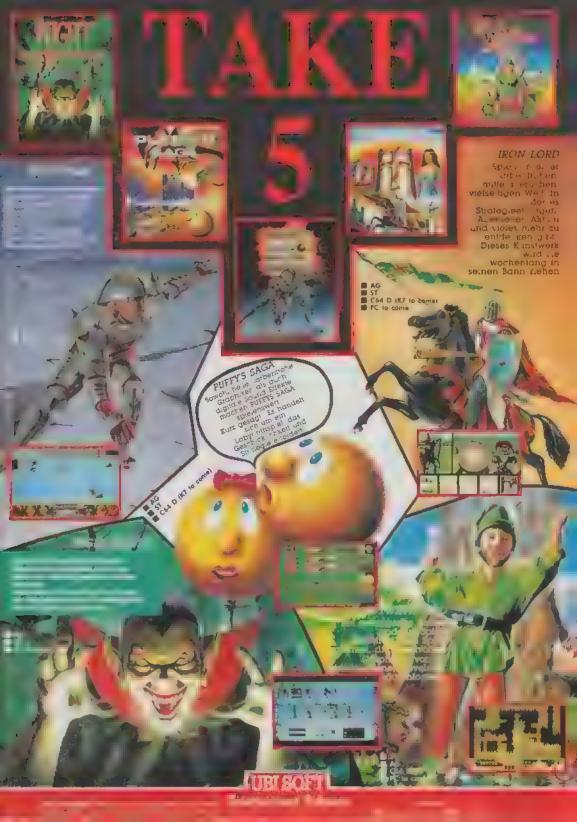
POWER PLAY Welche Spiele haben Sie sich zuletzt angesehen?

Branson Gerade heute habe ich das Michael-Jack-"Moonwa ker son-Spiel auf dem Mega Drive gespielt, as scheint sehr unterhaltsam zu sein. Aber meine Tochter schlägt mich bei jedem Spiel

POWER PLAY Finanziell haben Sie längst ausgesorg! Was hindert Sie daran für den Rest Ihres Lebens auf einer einsamen Insel zu fau enzen?

Branson Sich neuen Herausforderungen stellen heißt, etwas über Dinge lernen von denen ich nicht viel weiß lich sehe das Leben als einen langen Lernprozeß an. Ich will nicht alles verschwenden was ich bis heule erreicht habe, indem ich meine Firma verkaufe. Wenn ich sehr müde bin denke ich mir manchmal 'Zum Teufel damit' Aber ich widerstehe immer dieser Versuchung





GHA RI

COMPUTERSPIELE

	TITEL	HERSTELLER
	Pay 990	
	FA E y DIZZY	
	Per Air og	
4	Phothey	
	Ying ging Escape	
	Roll Blaste s	
	\$4 reste united	
e	Tempte 4 Daem	
	Warte Cu Socuer	
10.	Rock Star	Gode Masters

COMPUTERSPIELE

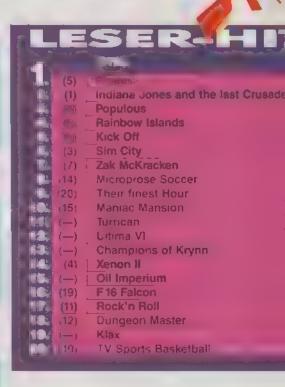
	TITEL	HERSTELLER
	LHX Attack Chopper	
2	t m vi	
3	Papi, ous	A STATE OF THE STA
-4	Rall pad Tycoon	
	The Least Hou	Y 3 16 5
	Spore high the Sliver Blade	
	FSA gather	4
-8	Figh o the struder	\$ 12
	Mr Talk Pintous	
10.	Secret of the Silver Bindes	I SSa

VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTEL	LEN
	Tel 6			
	Fig. is a stally the			
	Class or Dens to			
	Super Marabicand			
	7s. s.			
	c les Mario Bres III			
			· ·	
	icam.			
	W na			1
10.	Ultremen Club	Nintendo	Bander	

VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTEL	LEX
	Sign Ming Boss			
	Ga · Biy n * s			
3	Cloud a sygn a			
- 4	Boys Burray			Ī
5	Super Militia cand			
9	Hyper Lode Rusner			
7	Sola Stiker			
G	Tecen Bowl			
9	Soxx e			
10.	Duck Tales	Nymende	Caocoro	



eden Monat stimmen dla POWER PLAY-Leser daruber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die
ndividuellen Top 5 für einze na
Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser His
mizumachen, mößt ihr uns die
bergeheitete Mitmachkarte zurückschicken (ihr findet sie
nach Seite 34). Dort könnt ihr

Die Gewinner der letzten Ausgabe

Control of the contro

Eure drei aktivellen Lieblingsspiele eintragen. Bite vergeßi nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendem verlosen wir diesmall mehrere Musikvideos (VHS)



Der Hauptpreis. VHS Musikvideos

die uns freundlicherwelse von Joysoft in Köhr zur Verfügung gestelft wurden Als Trostpreise gibt's jeden Monal ett iche Computer- und Videosp ele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. mg







Michwanter Fire and Brimstone Telra Rick Dangarous 2 Populous.



Julia Coombs (\$1 Marketing-Manager von Microprose. Wie die meisten Computer-Bes tzer ist sie auch vom Populous-Virus betallen

TITEL	HERSTELLER
Beasibusters	5 k
2 Wolf of the War k	F day
3 Columns	Smile
4 Teirs	100
5 Fine Lap	Names

	TITEL	HERSTELLER
1	Teenage Mulant Ninja Turtles	N d
2	WWF Superstars	Т 13.
3	Hatris	se Syer no
4	ine of Fre	-
5	S T U N Runner	A Games

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
9	Final Fight	Capiton
2	Snowbrothers	Tagen
3	Klax	A ogmes
4.	Hatris	V PT Sys ems
5.	Parodius	Konan

LESER HITS LESER HITS LESER

Amiga

2 Inc or a Jones Adv 3 Kick Off

5 Rainbow Is ands

Atari ST

1 Indiana Jones Adv

I Oral sistrikes back

4 Prates

5 Ra ibow Islands

C 64

1 Zak McKracken

2 Prates

3 Microprose Socret 4 Maniac Malision

5 Turncan

MS-DOS

1 indiana upries Adv

2 Jil ma Vi 3 Sim City

4 POLL DUS

5 LHX Attack Chopper 3

PC-Engine

1 Tiger He

2 Formalion Soccer

3 No tares

4 Oragon Spirt

5 PC Gengin

Mega Drive

1 Super Shingh

2 Golder Axe

3 Ghours in Ghosts

4 DJ Boy

5 Thander Force III

Sega Master

Sega Maste E 1 Phantasy Star

2 Wonderboy III

3 R Type

4 California Girmes

5 Y 5

Nintendo

1 Zelda II

2 Life Force 3 Super Mano Bros 2

4 RC Pro AM 5 Legend of Zelda

LESER-HITS LESER-HITS LESER

STIT

LESER-HITS

FEUCHTE FORTSETZUNG



Silent Service II

ast fünf Jahre ist es jetzt her, als ein Simulationsprogramm für Hermcomputer sich | wie eine Seuche ausbreitete Alle Infizierien wiesen dieselben Symptome auf Schlafmangel und Schwe Bausbrüche in engen Fahrstühlen. Hastio gemurmelte Sätze wie "Alle Mann auf Tauchstation "oder 'Gestern hab' ich 12000 Tonnen geschaftt" ließ die uneingeweihle Umwelt am Geisteszustand des Patienten zweifeln. Der Name des Sucht-Programma: "Silent Service" Noch heute Indet sich diese U-Boot-Simulation auf der Beliebtheilsskala der Computer-Spieler ganz weit oben.

Allerdings haben sich die technischen Voraussetzungen der Heimcomputer in den letzten fünf Jahren ganz gewaltig verändert. Kein Wunder also, daß die Simulationsexperten Arnold Hendrick und Roy Gibson von Microprose eine Neuauflage des Erfolgsspieles von Sid. Meier programmierten Nun ist es end ich soweit. Auf Freunde von handfesten Unterwasserschlachten. wartef "Sitent Service II"

Silent Service II spielt im Pazifik des Zweiten Wellkneges. beginnend mit dem 712 1941, als japanische Bomber die amer kanische Flotte im Hafen von Pearl Habor angriffen. Bevor Ihr Euch in das nasse Schlachtengetümmel wertt durit Ihr in zahlreichen Einstellungen einen von vier Schwier gkeitsgraden auswählen, ein passendes U-Boot aussuchen and angeben ob thrie ne einzeine Seeschlacht, eine Pa-Irouille oder den kompletten Krieg durchspielen wollt. Sogar das Startdatum und Torpedos können individuell bestimmt werden. Sind alle Angeben gemacht und habt Ihr Eurem Kapitän einen zünftigen Namen verpaßt geht es loß Prinzip e I hat sich dei der Neuauflage im Gegensatz zum Klassiker Stlent Service I nur wenig an der Bedienungsführung geändert. Per Tastendruck oder Joystick schaltet thr



▲ Ein Orden winkt dem Kapitán (MS-DOS/VGA)

U-Boot in Noten. Wasserbombenangriff von oben (MS-DOS/VGA) ▶





Die Bordkanone hat ganze Arbeit geleistel. Dieser Frachter wird nicht ans Ziel kommen (MS-DOS/VGA)

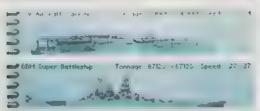
a ne vergrößerbare Übersichtskarle ein, gebt Kommandos an den Maschinenraum
schaut durchs Periskop und
von der Brucke, feuert Torpedos ab, oder ballert mit der
Bordkanone Natürlich sind de
Schadensanzeigen und das
fesche Instrumentenbrett mit
Tiefenmesser, Geschwindigkeit, verbliebener Munition
und anderen Angaben auch

noch da Wer möchle, kann sogar in der Hitze der Schlacht Trümmer durchs Torpedorohr an die Wasseroberläche schicken, um die Gegner zu läuschen

Neu an Silent Service II sind vor allem die Grafiken, die nun endlich den 16-Bit-Computern gerecht werden, mehr Einsatz gebiete, zusätzliche Missionen und ausgefelltere Gegner, Grahisch aufällig sind übrigens die neuen (abschaftbaren) Animetionssequenzen beim Abschuß eins Torpedos oder eines Wasserbombenangriffs

Besonderen Wert legte Microprose auf die rea istische grafische Darstellung und die Anzahl der Feindschiffe. So sieht der heimische Seebär durchs Periskop kleine Patrouillenboote fette Tanker Lahme





Hier freut sich der Torpado — ein großes Schlachtschiff und ein dicker Flugzeugträger (MS-DOS/VGA)

Frachter schnelle Zerstörer und kilobige Kreuzer. Sogar extradicke Schlachtschiffe und Flugzeugträger wurden nicht vergessen Natürlich verhalten sich die unterschiedlichsten Schiffe im Kampf auch kömprett anders. So versuchen die Zerstörer und Kreuzer, Euer U-Boot aufs Korn zu nehmen, während sich derwei die felte sten Ziellschiffe heimlich verdrücken

Am Ende jeder Mission, sei es nun ein einzelnes Gefecht oder eine Patrou ile bekommt Ihr in Eurem Heimathaten, je nach versenkter Tonnage Punkte, Orden und eine even tuelle Beförderung Insgesaml können fünf Spielstände abgespeichert werden

Die getestete PC-Version benötigt mindestens 512 KByte RAM (unter VGA 640 KByte), eine CGA, EGA oder VGA-Grafitikkarte. Soundkarten wie Ac-Liboder Roland werden selbst verständlich ebenfalls unter-



Die Seekarie des Pazifischen Ozeans (MS-DOS/VGA)

stutzt Ein schneller AT mit Festpiatte wird empfohlen Zwar läßi sich Silent Service II auch auf einem "normalen XT spielen, hier wird das U-Boot aber zur Unterwasserschnecke. Ähnlich wie bei "Rairoad Tycoon" von Microprose wird über eventuelle Umsetzungen auf Amiga und ST nachgedacht. Wann diese erscheinen, ist aber noch nicht in Sicht.

POWER TESTS COMPUTER-SPIELE

Man nehme eine Dose Rohöl verteile ihren Inhalt geruchsgunstig im Raum, schraube eine rote Birne in die Deckenlampe und werfe die Kasselle "Medetanves Dieseratiem" in den Recorder Dannstarte man Silent Ser Woe II — ein haufra

heres U-Boot Erlebnis gibt sinur auf dem echten Boot in Punkt Flarif ist Silent Service II ungeschlagen, echoon nach Minuten lühlt man sich wie im Kinofilm "Das Boot" Man wird iercht klaustrophobisch, lauscht verbiesen auf Zerstörergeräusche und ju



belt euphorisch, wenn der Torpedo getroffen hat Ausgesucht gute Gegner Missionen mit Tiefgang, fein abgestimmte Schwierig keitsgrade, dets ierte Steuerung — Microprose hat gut daren getan, den Krassiker autzungen Neulin-

ge werden sich schnell zurecht Inden und durch die gut ausgewählten Missionen kommt für alte Hason keine Langeweire auf Auch wenn's nicht gerade friedich zugeht. Für mich ist Sirent Service Tossauf weiteres der ungeschlagens König der Tielsee

Die Kollegen in der Redakt or außer Anatoil werden in letzter Zeit immer kreidebleich ("Nieht schon wiedert") und kramen Ihm Ohrenstöpsel hervor, wenn ich mit Stiem Service II" auf Tauchstation gehe Bei aufgedrehtem Adulb oder Roland

sound spürt man richtig das Brummen der Diesel, das "Ping Ping, Ping," des feindlichen Senars und das herrliche "Wummm" der Bordkanone. Seit dem klassischen Vorbild und dem 688-Allacksub" von Electronic Arts. st. Silent Service II das Beste, was es für Hobby-U-Boot Fahrer gibt — Platzangst inkulsive. Vor allem



Freunde von aktionsgeladenen Simulationen werden Silent Service II tieben, denn im Gegensalz zur eher strategelestigen U Boot Simulation Red Storm Rusing steht hier die Action klar im Vordergrund: Auflauchen Bordkanone klar

Feuer frei Aber die Taktik kommt auch nicht zu kurz. Gewissenhaftes Studium der Einsatzgebiete (wo könnten jetzt welche Schiffe sein?) gehört zur Pflicht und geschicktes Manövrieren ist (über-)-lebenswichtig Ein bezonders dickes aub auch für die grafisch (unter VGA) famosen Feindsch für



Fette Beute Ein Frachterkonvol (MS-DOS/VGA)



Die Übersichtskarte im U-Boot (MS-DDS/VGA)

Hersteller: Microprose, Zirka-Preis, 130 Mark

MS-DOS 07 %
Grafik: 64% Sound 74% anicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

KOMM IN MEIN VERLIES

Cadaver

Kaum gönnt der grimmige Zwergenkrieger naoc nach dem latzer mal einen kleistolpert er schon Karadoc trifft auf

mens Karadoc nach dem letzten Abentauer mal einen kleinen Urlaub, stolpert er schon ins nachste. Karadoc trifft auf einer Sightseeing-Tour durch ein Fantasyland auf einen einsamen Wanderer, der ihm die Geschichte einer schatzgefüllten Burg erzählt. Unser Zwergenhald hört kaum noch die gemurmelten Worte über fiese Monster, Magie und Gefahren, sondern hört im Geiste schon die Goldmünzen klingen. Kurzerhand macht er sich auf die Socken, um diesem Schloß einen keinen Plunderungsbesuch abzustatten

In dem Action-Adventure "Cadaver", das mit einer Prise Rollenspiel versußt ist übernehmt hindle Steuerung unseres Zwerges auf seiner Suche nach Reichtum und Ruhm Das Abenteuer beginnt mit gen oder kaputtgemacht wer den können Da findet Ihr Waffen, Pergamente mit Zaubersprüchen, magische Tränke, Edelsteine und Knochen von Abenteurem die sich vorher in dieses Verlies gewagt haben Oft sind auch Puzztes in den Räumen zu lösen. So gibt es z.B. Schalter oder Hebet, die Fallgruben oder Türen öffnen, oder Gegenstände, die wiederum in andere Gegenstände Innenpassen oder an einen bestimmten Ort gebracht werden mussen

Gesteuert wird das Zwergen-Sprite mit dem Joystick Unser Held kann auf Knopf druck hüpfen, taufen oder Monster vertrimmen Per Tastandruck wird eine Menuzeile aktiviert, in der kleine Icons auftauchen, die zur jeweiligen Spiels tuation passen. Habt Ihr z B eine Flasche in der Hand taucht das 'Thrike -Symbol auf hallet thr einen Zauberspruch, erscheint das. Zaubern"-Icon. Zusätzlich gibt es einen "Inventory" Bildschirm, in dem thr alle mitgenommenen Items anschauen und untersuchen könnt les gibt eine scrollbare Karte, die automa-



Der Drache klein täßt mich nicht zur Tür herein (ST)



Feines Automapping erleichlert die Orientierung (ST)



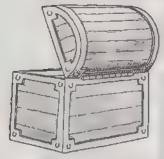
Wie well bin ich schon? Das Tagebuch gibl genaue Auskunft (ST)

tisch mitgezeichnet wird und ein Tagebuch in dem Eure Erfahrungspunkte die Gesundheit und Euer Goldschalz angezeigt werden

Insgesamt dürfen übrigens
10 Spreistände gespeichert
werden. Alterdings kostet wildes Speichem Gold umsonst
sties nur mit einem speziet en
Zauberspruch mh



Voll beladen. Der Rocksack mit vielen guten Gegenständen (ST)



leuchten Keller des Schlosses Durch rund 500 Räume, die auf fünd Stockwerke verteitt sind, führt der Weg des Zwerges Am Ende der langen Reise steht Ihr dem bösen Schloßherrn selbst gegenüber

Bis dahm ist as aber ein sehr langer Weg und es gilt, massenweise Monster zu verprügeln, Schalztruhen zu plündern, Gegenstände aufzusammeln und vielle, viele Puzzles zu lösen Jeder der Räume ist von schräg oben zu sehen Meistens befinden sich in jedem 2 mmer au Haufen Gegenstände, die untersucht mitgenstände, die untersucht mitgenommen geschoben gezo-



Die Truhe achzi, die Flamme faucht das Gehirn des Spielers raucht (ST)

Morgens wanke ich schlaftrunken in die Redak on im met wires Zeug wie Wo zur Hore is 12s Weih wasser 1. den And in Raum 641 ode. Wie komm ich an dieser bloden Kröte vorbei?" Die Ursache für den ichronischen

Schlafmangel und das Koptschufteln der Konegen ist des neue Meisterwerk der Britmap Brothers "Cadaver Diese Miktur aus Action-Adventure und Boi enspiel ist absolut suchliverdachtig. Vor allem die Teuffleschen Rätsei bereiten dem Spielo



steckler Himmerse nach einiger Zeit zu kindcher Fig. Jie not ge. Armusch alb sur ger. In norden weben tam interest weben das die eine Grand data reichen Grand data r

per Digisound. Der Schwierigkeitsgrad sleigert sich in ange nehmen Abstulungen

von Stockwerk zu Stockwerk ist der Keiter noch ziernich leicht so daß mar sich an die Steuerung und das Lösen der Rätsel gewöhnen kann, stergert sich die Anforderung am Spielerhim im Erdgeschoß schon merklich. So durfte bei Cadawar se bist für Röllenspierpunsten wochenlanger Spielspaß garantiert sein





Gegenstand Jeder låßt sich bewegen werten, aufstapein und von allen Seiten betrachten Alle Puzzles sind von kristallklarer Logik wobei der Schwiengkerlsgrad schön kontinuierich mit wachsender Erlahrung steigt "Cadaver

at selten soviet SpaB kann man vorbehaltlos jedem Es ist kaum zu glauenpfehlen der Spaß an intellianser Held in den tiefen genlen Computerspielen hat sies ansteien kann. Ein Spiel der Extrakiasse



Genre Act on Adventure Hersteller Imageworks, Zirka Pre s 85 Mark

M5-DOS

n col gep ant

AMIGA

In Verbereitung

Graf k 87% Sound 61%

nicht g

Schwierigkeit: schwer



BONACO IHR SOFTWARE PARTNER

BONACO-NEWS

Wußten Sie,

...daß für den Einen Wissen über die Tugend geht, für den Anderen es eine Tugend ist, dem Wissen zu entsagen? Wenn nicht, dann spielen Sie "SARAKON".

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es den großen James-Bond 007 Kino-Hit "Der Spion der mich liebte" nun auch als spannendes Abenteuer-Action-Spiel gibt. Ab September für alle Systeme, mit deutscher Anleitung und deutscher Verpackung...

...daß das mysteriöse

"Castle Master" eine deutsche
Benutzerführung und eine deutsche
Anleitung hat. Übrigens. Castle Master
gehört seit drei Monaten zu den
BOMICO-TOP-12.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:
Alle **BONICO** -Spiele
haben einen original **BONICO** -Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

ARABISCHE NÄCHTE

nce of Persia

refleicht er nnert sich nach jemand: Mitte der 80er Jahre begeisterte Broderbunds "Karateka" durch fantast sche An mation und filmähnliche Handlung die C64-Besitzer Um den Autor Jordan Mechner wurde es seitdem sehr still. Jetzt versucht er mit. semem zweiten Titel 'Prince of Persial den Erfold des Vorgangers zu wiederholen. Zur Hand ging ihm dabei eine weitere Größe der amerikanischen Softwale Szene Dan Chop tter Go in der die Amiga und die ST version programmierte

Ort der Handlung ist nun ein Persien, das in seiner Märchenhaftigkeit direkt einem alten Hollywoodstreifen entsprungen sein könnte. Der bit terbőse, spitzbártige Großwesir Jaffar hat in Abwesenheit des Saltans die Machl in einem kleinen Königreich an sich gerissen Naturich weiß der Despot nichts Besseres zu lun, als sich beim volkim tat en Mitteln unbeliebt zu machen. Nur ein geheimnisvoller Framder, ein Abenteurer aus fernen Weiten der sich ve sehentlich in die schöne Tochter des Sultans

vi e der Vorganger ra areka Just - 1 Prince of Per Se hach einigen Spie-stunden. Zwar get tile Animation des aufenden, spnnenden und kletternden Helden mit zum Beann was sich bishe aut meinem Brid

schirm bewegte, das Spielpinzip hat jedoch einen lichen Soundelfekte gut gerungen scrilles Jaha Viellmehr als Ergebnis wahrscheinlich solaus



durch leare Gange auten und ab und zu einen Abgrund über spreden kann man leider nicht machen Waren Raume Gange und deren Wächter genauso brillant dargestellt wie der Heid halle das Spiel filmahn ichen Charak ber, zudem die spär-

Bart der noch um einiges länger sind. Hätte Cinemaware "Rick sein mußle als der des Ober- Dangerous" animiert, sähe das

, P Jordan Mr ... Tach as as men orth diffin AF6 - 48 14 500 C ter the amp gard grown ten Helden der sich elebe schangell Seine 1 there weg alemberaubend

Mr Mechner in Prince of Pereia Features sind gut aufeinander

restriche Graf is det ruhmreichen

Heiden An mation meh ele Jan hunder te a sterne we an Programmausschieß lich an Hand de ver fuguaren Extraval fen oder Spielelemente be to a dec wid Prince of Persia wahr schemin a de na hate Ecke Ingern Wer mehr auf Asthetik

a segilede soon Die yechandenoo sierat I ede son Die verhandenen ... s he Au abgestimm and ve mittell eine wechslung Zudem hinkt die prime Almosphäre. Ein Programm für Genießer



Showdown Jaffars Stunden sind gezahlt .Am ga)

vertiebt hat, wagt es, die Faust gegen Jalla au erheben und wandert datur geladewegs in den finstersten Keikelides Si. tanspalastes. Jaffar, um keine noch so abgedroschene Gemeinhel verlegen stell nun der Prinzessin ein Ultimatum Entweder enische del sie sich binnen einer Stunde für eine He rat mit ihm oder sie wird sterben. Und während hoch oben im königlichen Palastider Sand gnadenios durch eine go dene Uhr rinnt, macht sich viele Slockwerke lieler ein un erschrockener Held daran sich aus seinem Gefängnis zu befreien

In dem Kerkerkomplex des Sultanpalasies in mmt das Abenteuer seinen Anfang Die vom Spieler gesteuerte Figur des Helden ist recht spollich and kann so Augrande über springen Patti rmen erklet tem aber auch ganze Passa gen auf leisen Sohlen durch schleichen Zu Beginn stier noch vollkommen unbewalfnet und so eine le chie Beute für die vereinzeit heramlaufenden. Wächter Ein Schwert kann jedoch, genauso wie diverse magische Tranke, in einem der vielen Gehe mraume des Verhe8es gefunden werden. Finden kann unser Held jedoch auch den Tod und zwar in mannigfalliger Gestalt. Prattformen stürzen unter den Fü-8en des Spielers krachend in die Tiefe, ganze Passagen starren plötzlichen vor tödlichen Klingen, Teile der Deckenverkleidung drohen unserem Helden den Schädel zu zerschmettern Aber auch in höher gelegenen und gastacheren Teilen des Palastes ist der Spieler alles andere als sicher ist schließlich auch der leizie säbelschwingende Wächter geschlagen, steht ihm als Hindernis vor Thron und Brauther alfa selbst bovor Desir in, ff seh als be gnarte. Surviva z magier i wr



Genre Geschicklichkeit Herste ler Broderbund Zi ka Pre s 80 Mark

5-DO\$ in Vorbereilung

ATARIST

In Vorbereitung

AMIGA Graf K 670 a Sound 56 %

Schwerigkeit mitte

C 64 nicht geplant







Jordan Mechner's genial enim erter Held in Noten kamplend, springend sterbend (Amiga)





Wenig begersternde Kei erar in Level drer (ST)

ZUKUNFTS-PERSPEKTIVE

der dritte Teil der 'Zurück in die Zukunfi '-Serie, doch für den trauten Heimcompuder Triologie. In "Back to the cerder m heiden Marty McFly und Doc Brown is schen den Jahren 1955, 1985 und 2015 und schlittern haarscharf an so manchem schwergewichtigem Zeitparadoxon vorbei. Das Spiel besteht aus fünf unterschiedlichen Programm-

niden Kinos lef vor kurzem i teilen. Lavet 1 ist ein schwerer Skateboard-Geschicklichkeitstest. Als nächstes folgt ein sehr einfaches Tüftelter erscheint gerade das spiel, bei dem Ihr Martys Spiel zur zweiten Episode Freundin Jennifer aus einem Haus lotsen müßt. Zweikampt. Action erwarte! Euch in der nächsten Seggenz Marty muß sich bier mit zweicht. gen Strolchen herumprügeln Der vierte Level ist ein Verschiebe-Puzzle, bei dem Ihr ein Bild zusammensetzt. Zum Abschluß folgt ein Remix des Skateboard-Levels.

Keines der fühl Tell spiele hatte als er gensländiges Programm Aussichlen große Zuneigung zu ernien Als reidlich originell zusammengaschnuries Paket der Marke aus 5 mach 1" Kann Esser Action-

Puzzle-Mix halbwags gelatian Grafix so- zum-Film Desaster noch eine wie Sound sind passabel und sinnvolle Bereicherung der die Handlung bringt die Film-



schung zwischen maBig schweren. Reak spierbaren tionslesis und an SELZWEISE gulen Tüfteleinlagen ist zu unausgewogen Back to the Future II ist weder ein "Spiel

Story einigermaßen

redur Die 8.0

Software-Landschaft

Genre Beschicklichkeit Hersleiter Imageworks Zirka Pre's 50 bis 85 Mark

MS-DOS in Verbereilung

AMIGA n Vorbere lung

ATARIST 46% Grafik: 60% Sound: 53%

Schwierigkeit, mittel

in Verberettung

HR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie.

...daß für den Einen Wissen über die Tugend geht, für den Anderen es eine Tugend ist, dem Wissen zu entsagen? Wenn nicht, dann spielen Sie "SANAKON".

Natürlich mit deutscher Anleitung...

...daß es den großen James-Bond 007 Kino Hit "Der Spion der mich liebte" nun auch als spannendes Abenteuer-Action-Spiel gibt. Ab September für alle Systeme, mit deutscher Anleitung und deutscher Verpackung...

...daß das mysteriöse "Castle Master" eine deutsche Benutzerführung und eine deutsche Anleitung hat, Ubrigens: Castle Master gehört seit drei Monaten zu den BOMICO-TOP-12.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf: Alle BONACO -Spiele haben einen original RONACO - Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!



TRY AND ERROR

Rick Dangerous 2

Nachdem er sein erstes Abenteuer überaus erfolgreich geme stert hat startst der ninmarmüde Rick Dangerous zu seinem zweiten Ausflug Für das Drehbuch wurde erneut das englische Programmierteam Core Design engagiert. Am Grundkonzapt haben sie nicht gerüttelt: "Rick Dangerous 2"

ist wie der Vorgänger ein taktisch gewurzter Geschicklichkeitslest mit unzähligen "Huch"- und "Aha '-Erlebnissen. Umfang und Spezialeffek te haben dafur deutlich zugelegt. Führ verschiedene Szenarien, die jeweils mit einer animierten Intro-Saquenz eingeläutet werden, muß der un

Soften habe tch eine ab tolle Fortsetzung gesohen. Hier stimmt einlach alles Libera gibt es neue graffische Details zu eindecken und jeder Lavei wartet mit einer komplett anderen Spielunge bung auf Alle Rätset sind mit genug Gehrunkapazielt, der nöhern sapazielt, der nöher wickapazielt, der nöher sein der se

Superior

salz zum ersten Teil kommt bei Rick Oangerous 2 auch der Humor nicht zu kurz. Dei unglaubige Gesichtsausdruck von Rick wenn er ma. wieder das Zeitliche segnet ist sich en eine K asse für sich. "Rick Dangerous 2." parantiert.

zu lösen, im Gegen

tigen Abenteurer-Ausdauer und Spielspaß für Wochen. Mein Rat unter Einsatz vieler Sprite-Leben Sofort kaufen: Endlich einmat eina gelungene Fortset zung. Der zweite Teil ist wesentlich ausgeleiter und durch-dachter als das (schon recht ordentitische) erste Rick Dangerous-Spiel Die Liste der sinnvollen Verbesserungen ist schier unendlich Der

Schwierigkeitsgrad steigert sich diesmal langsam aber sicher diesmal langsam aber sicher der sicher



kurzum. Fortschritt auf der ganzen Linie Bis auf ganz wenige Ausnahmen kann man jede Situation mit Können und Wissen schaffen, der Zufalt spiell sellen eine ant schaffende Rolle Über eines muß man sich affendigs im klaren sein Man kommt.

bet Rick 2 nur nach dem Motto Try and Error" wetter Um her auszubekommen was ein Schater bewirkt, muß man ihn betät gen Entwader föst er sinen töd chen Laser aus oder er zaubert einem lebensnotwend gen Aufzug herbe

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: MicroStyle, Zirka-Preis, 50 bis 85 Mark

MS-DOS in Vorbereitung

ATARIST 84%

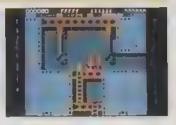
Grafile: 70% Sound: 45% Schwierigkeit: schwar AMIGA

in Vorbereilung

in Verberellung







Jeder der funt Lever von Rick Dangerous 2 biefel eine unterschiedliche Grafik (ST)

erschrockene Rick bestehen Vier davon darf er nach Wunschanwah en den funten weit gibt's erst zu sahen, wenn zuvor alle vier anderen geschaft wurden. Im Gegensalz zum ersten Tell wird dies mal ab und zu gescrollt — vertikat wie horizontal. Wer an einer bestimmten Stelle nicht weiterkommt der nimmt einfach eine andere Abzweigung.

Rick hat keine seiner Fähigkeiten eingebüßt und die er
probte Ausrüstung ist abenso
wieder mit von der Partie. Er
kann springen, krabbein,
schießen, Bomben legen und
diese sogar am Boden entlang
schilltern lassen Praktisch jeder Raum ist mit Gegnern
Schaltern, Aufzügen, Felsbrocken und anderen Wildrigkeiten angefüllt. mg

 Auf dem Eisplaneten sollte man sich vor reischigen Plattformen in acht nehmen sonst schriftert man ins Verderben (ST)



Hinter dieser Kiste steckte eine Portion Kleingeld (Amina)

Wenn der Gegner blinkt fuhrt er eine Schriftrolle bei sich (Amiga)

BEZIEHUNGSKISTEN

TO STO STO KE DE HOL grymme i der Asia 22 As Apprentice 700'a scro en o estragen "m de As a Tec long for die Git de la 'far zu bestehen A - I by the glottes 18 Bonus r in honecker in bewat in mp and-Run Manie in instider Apprentice - glang en Splungen s " " " " und weight ner her Gegnernaus Vietse , wher thank nide K S'er ' e ' e ' en Lovel her ums - the moter shoen ver

birgt sich mitunter eine Munze (in Läden könnt ihr datur Extras kaufen oft bra ht man se auch als Pattorm. um weiterzukommen Vortreff ich lassen's chidurch die Kisten Gegner blockleren und mit einem genauen Treffer sogar vernichten. Aber Vorsicht Wahrend z.B. ein ge anges chis einer Kiste in se mer Laufbahn brav kehrt macht kickt ein Zauberbesen sie in Eure Richtung was ein Leben kosten kann Besonders lästig sind Eulen de sch Ksien schnappen and an a ner anderen Sie e wieder fallen assen

[da en - 4 5 h - panj A, 's wer 10 + . + = Zp. ter "YZ 7 5 m 10 F . 1 GC M c M

took , ch E s anste en versteckten Bonus unde zu ту р к В не им в органской

wegkickl und damit ein anderes Monster Infit - Außerst subtil). War gradilnig aufs Durchqueren der 6 Basse veis aus rel. wird Programm das schnell durch haben. Der Witz an der Sache liegt dern die Jah eichen

Sie and and som Brann a har die kilde Spierbarke t sind talte ios

Genre Geschick) chked Hersteller: Rainbow Arts. Zirka Preis S0 bis 70 Mark

MS-DOS nicht gegrant

AMIGA Grafik, 62% Sound: 61 % Schwierigkeit: leicht

in Varbereitung

in Vorbereitung

SPIESSRUTENLAUF

e Anreitung eines Programms sol te dazu dienen dem Kaufer Spielab auf und Aufgabenste lung zu vermitteln Die deutsche Uber setzung der Filmbos Quest Ameriung schafft dies nicht ganz außer herzhaften Lachern bringt's e rein gar nichts. Highlights dieses iterar schen Verbrechens sind a die Eindeutschung von Loystick Lenkstange) Disketten Lautwerk (Fahrspe ler

Zum Gluck kapieri man das Spiel nach kurzem Test hupfen auch ohne An eitung In einer horizontal sciolenden Landschaft die mil et chen Pattformen durchzogen st muß sich Fimbolautend hapfend and schie-Bend mit allerhand Getier herumärgern. Meistens hinter assen die Feinde nach hi rem Ableben ein paar Goldstucke Damit könnt ihr Euch in Shops Hilfsmittel kaufen, die Euer überleben sichern Unverwundbarkeit ein besserer Schuß und Slow-Motion, für die Feinde sind im Angebot Um in den nächsten Leve zu gelangen braucht Ihr mehrere Schriftrollen die man bei Gegnern and in Shops (indet

Nichts gegen einfache Spiele, aber Flimbo's Quest ist wahrlich nicht besonders aufregend Fen e abro ksen Gold and Schriftrolien aufsammein das war s Seibst in höheren Levels ándert sich bie auf die Grafik so gur we

outhis Auch das En awatten



origineller sortlert Zugegeben, macht antangs durchaus Spati langitistig sber sink die Moty tion deutlich Flimbos Abenteuer lassen sich am ehesten mit "Hawkeye" vergie chen, ohne an dea sen Qualitaten her

Witz-gerweise anzure nen Arsene war berahm chan Pro spie sith a C 64 va sion bas grammen schon besse und ser als die Amiga Jimseilung

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: System 3, Zirka-Preis 50 bis 85 Mark

S-DOS

In Vorbareitung

AMIGA Grafik 63 %

Schwierigkeit mitte C 64 59%

Gral k 69% Sound 68% Schwierigkeit mittel

POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Halb Insekt, halb Maschine: Robottyl (Amiga)



Ein bisseri Vendetta für den Held im schwarzen Unterhemd (C 64)

FLIEGENABWEHR

ute Nachricht. Ein paar ne Handvo Sonderwaffen Jährchen noch und das ganze tästige Insektenvoik wird durch den übermäßigen. Gebrauch von Pest z den ausgerettet sein. Dummerweise bringt das einige Wissenschaftler auf die fdee, kunstlichen Ersatz zu züchten Irgendetwas geht schief, das kybernetische Kleinher bright aus den Labors aus und läuft Amok, Schön, daß es für solche Fälle Kammerjäger wie die konstliche Killerfliege "Fly Trap" gibt

"Venus "bielel Altbewährles Zehn Welten, mit je fünf hörk zonta, scrollenden Levels, eiund Banusgegenstände sowie eimerweise krabbeindes. und fliegendes Kleintier in der Rolle der Bösewichte. Au-Berhalb der zehn Bonusaufstellungen entpuppt sich unsere Killerfliege als fluguntauglich, so daß man sie eher vorsichtig durch die ersten Welten sleuert. Später wird's hektisch Dauerleuernde Geschutze und tästige Mückenschwärme blockieren den Weg, Gravitationsfallen katapullieren den Spieler ins Leere, reflexartig aufgesammelte Bonusgegenstände entpuppen sich als tödlich.

n Sachen Grafik and Sound haben sich die Programmierer wirklich Muhe gegeben Leider spielt sich Venus für einen offensichtlichen Wonderboy Nochzieher zu Irë de Action-Freunde worden so trotz e n

per Sonderwaffen nicht auf ihre Kosten kommen Tüttler, die gerne immer wieder - durchaus mat anspielen



ext so

Antaul nehmen um GO.C. best mmte Hurde zwietzt doch noch zu meistern So erweisen sich Paßwort- and Continue-Option

schnell als machtiq risk it manipun mend Aul dem ST entituscht Verus trotz einiger netter

Ideen, die elwas letzigere Ami Das Spiel ist eher etwas lur ga Version kann man aber

> Genre Geschicklichkeit Hersteller, Gremilin, Zirka-Preis 65 Mark

IS-DOS richt geplant

Grafik 68% Sound 65% Schwier glie ! milter

59% Grafix 650 o Sound 57%

Schwierigkeit mittel

AMIGA

nicht gegran.

ABGEDROSCHEN

"Vendetta" gift als s zikani-Zeitverfreib scher Vollblut-Mannsbider die damit unehrenhalten Gesellen nach dem Leben trachten weiche ihre kleine Schwester entehrt haben Beim neuen Action-Adventure von System 3 gibt es für die Slutrache ganz andere Grunde: Ihr steuert eine hart gebackene Soldnerseele auf Heimaturlaub, deren Bruder samt Tochter von garstigen Terroristen entluhrlen wurden, die hinter einer Geheimformel her sind. Eine Stunde habt thr Zeit, um Euch durch diverse Levels zu kämplen

und mit Eurem Ferrari herumzubrausen um die lebe Verwandtschaft zu retten. Spielprinzip und Grafik erinnern extrem an die "Last Nin,a"-Programme Euer Held kann verschiedene Gegenstände und Waffer aufsammeln, mit denen er die Terronsten-Schergen bekämplt Die Fahrsequenzen zwischen den einzelnen Abschnitten sehen nach "Roadblasters" aus (Gas geben und vie Bumm-Bumm) Verläßt man einen Raum und kehrt zuruck tauchen alle hier bes egten Gegner garstigerweise wieder auf

Vendetta ist ein "Last Minia" Verschnill der trotz guter C 64-Grafik weniger Spall machi als das Vorbiid Das lied) zum einen an dem ubeit ebenen

Schwengkeitsgrad vor allem aber an der schauß chen Steverung

Das eigene Sprite reagient hochst umständlich um maschnet um eine Ecke zu gehan.

est viet Joystick-Feinserage noting Bei Mahkampten mil Gegnern Fred der 2. ngm phan sa Ha unken nicht oh recht zu wis · warum und . - sur per des o - Somer's 5 hand umge-

Programm lei zu r . Mr varior en

Genre: Action-Adventure Hersteller System 3, Zirka Preis 50 bis 85 Mark

5-DOS

nicht geplant

ATARI \$1 in Varberaituna

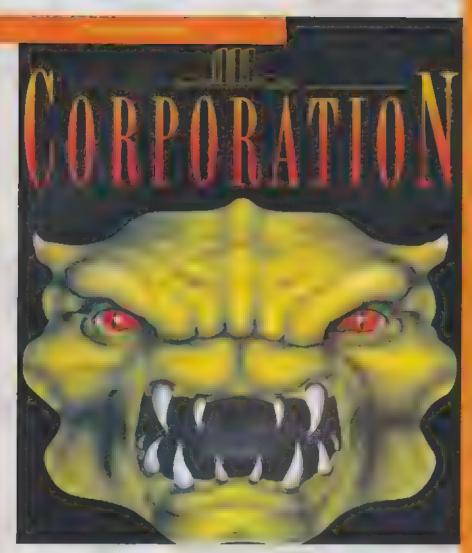
AMIGA

In Varbereltung

Grafik: 71% Sound: 55 1/6

Schw erigkeit schwer





Die Frage ist offen. Arbeitet der berühmte Roboter-Hersteller U.C.C. wirklich mit Genmanipulation trotz gesetzlichen Verhotes? Die Gerüchte werden immer lauter und die Unsicherheit der Regierung immer größer! Als Geheimagent müssen Sie in die stark bewachten Gebäude eindringen und den nötigen Beweis finden und sicher stellen.

CORE hat hier eine komplett neue Weit geschaffen! 3-D-Grafik, perfekte Steuerung und Bewegungsmöglichkeiten machen aus diesem Programm ein ungewöhnliches Rollenspiel

Dies ist wahr! Jetzt für Amiga und Atari ST PC-Version in Vorbereitung









Considerate Programm

TECHNISCHER OVERKILL IM

Wonderland

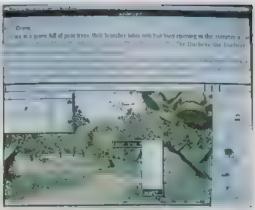
angwe I g ein , 80 Nachmittag auf dem Land Die kfeine Alice sitzt mit ihrer Schwester Emily memer Wiese, Emily Lest ein Buch - ohne Bilder, | wie langweilig Alice döst Als sie darübers nn ert, ob sich ein Spaziergang zum nahen Bach Johnt erscheint ein weißes Kaninchen auf der Wiese. Es halt Inne, zückt eine Taschenuhr, blickt panisch darauf und murmelt, Ich komme zu spät, ich komme zu spät!" - spätestens | da erwacht Alices Neugierde: sprechende Kaninchen? Sie lolgt dem Hasen in seinen Вац, fällt dort in einen aborundtiefen Schacht, erwischt mit einer Hand ein Glas Orangenmarmelade und stürzt so ausgerüstet in eines der verrücktesten. Abenteuer, die man sich vorstellen kann.

Kan nohen mit Taschenuhr? Schachte voller Orangenmar melade? Schuld daran st der Malhematiker und Schachexperte Charles Lutwidge Dodgson Unter dem Pseudonym Lewis Carroll schneb er für die kleine Alica Pleasance Liddel das Buch "Alice im Wunderland" und sorote damit im 19ten Jahrhundert für Furore Die abgedrehte Geschichte um Spie kartenso daten, eine wilde Teeparty und irrwitzige Krickel-Partien ist jetzt auf den Computer umgesetzt worden Und nicht von irgende ner Soft warelima, sondern von Magnet a Scrolls, den Experten des des Textadventure-Genres

Daber sight "Wonderland night nach einem typischen Textadventure aus. Auf dem Bidschirm erscheint nach dem Starten des Programms eine Art "Adventure-Benutzer oberfläche' In einem Textfen sier das man nicht wecklicken kann sieht der Beschreibung stext, daneben blinkt ein Cur sor für die Texterngabe. Bis dahin erinnert alles an ein norma. les Textadventure. Neu ist daß man die Größe des Fensters und die Schrift im Fensier beliebig verändern kann. Der Inhalf paßt sich automatisch der Größe an Der Spieler kann

Satze im Text mark eren und an eine beliebige Stelle kopieren Praktisch, wenn man Wörter wie "Plerodactly" nicht noch mal tippen will. Der Kompaß, den man aufrulen kann, zeigt nicht nur die Richtungen an, in die man gehen kann, sondern schickt die Figur mit einem Klick in den angrenzenden Raum Will man sich genäuer or entieren huft man die Karte auf; jeder Raum hat ein eigenes fcon. Klickt man einen an. setzt sich Alice in Bewegung und macht im gewünschlen Raum halt

Im "Inventory"-Window sieht man die Gegenstände die Allee mit sich schleppt Klickt man zweimal darauf, erschreibung des Gegenstandes Neu ist auch "Items in Room" Jeder Gegenstand in dem Raum, in dem man steht hat ein eigenes Icon Klickt man mit der Maus darauf er hält man die Jöliche Beschre bung Zieht man das Icon ins



Der Hase rennt Alice pennt (MS DOS/VGA)



Komfort wird groß geschrieben: Wer ungerne lippt gre ft auf die Objektliste zurück (MS DOS/VGA)

"Inventory"-Fenster, ist er automatisch "eingesackt". Au-Berdem gibt es eine Liste aller Gegenstände und der dazu passenden Verben, mit der sich der wortlose Abenteurer schnelt zurechtfindet

Den letzten Schliff bekommt Wonderland allerdings durch seine 105 Grafiken (für jeden Ort ein Bild) die man aufrufen kann. Sie sind unterschiedlich groß, teilweise animiert und erscheinen ebenfalls in Fenstern Auch in die Birder kann manik öken. An manchen Stef-



Eines der ersten Puzzles. Wie bekomme ich den Schlussel aus dem Piano? (MS-DOS/VGA)

Endlich wieder ein guiss Text Adventurer Eine Geschichte in unschlagbarer "Magnette Scrolls" - Oua-lät bet der man sich nächtelang durch niesige Textiberge wühren muß und die Phantasia Purze baume sich ägt Debei geht "Wonder and

noch meitenweit über die Klassiker des Genees hinaus. Was kann man nicht alles mit dem Spiet anstellen. Hier ein Fen-



gen muß. läßt die Motivation schnei nach NurfurKennerund Könner die werden ällerdings examisit bedient

len erscheint dann eine Menue ste die anzeigt, was man mit dem Gegenstand anfangen kann, Damil der PC nicht zum Erliegen kommt, während eine An mation lauft, ist Wonder land mult taskingfähig. Bei soviel Spielkomfort wurde der Parser nicht vergessen Er frißt anstandsios die wildesten Satzkonstruktionen und versteht um die 4000 Wörter Man kann gleichzeitig alle Fenster anschalten, berebig kombinieren oder Wonderland auch als reines Textadventure spielen Die Programmierer haben sogar an musikalische Untermalung gedacht. An manchen Stellen erklingt eine forsche Meiodie 6 Stücke gibt s zu horen. Adulb wird neben

dem PC-Prepser ebenso unterstutzt wie die Roland-Soundkarte. Das Spiel häft sich eng an den Roman. Wer das Buch gelesen hat, ist zwar leicht im Vorteit, man kann allerd ngs alte Rätisel auch "ohne" lösen. Wer völlig steckenbleibt, zieht die "Help"-Funktion zu Rate.

Soviel Komfort hat seinen Preis. Wer nicht warten will sollte die ungepackte Version spielen Dazu braucht man allerdings 5 MByte auf der Festplatte sowie 640 KByte RAM Ein 286er AT mit Maus und VGA-Grafikkarte wird empfohlen, will man Wonderland genießen Aut einem XT ist Wonderland nur als Text-Version verrünftig spielbar.

einen Rennwagen unter den Textadventures gibt dann ist das Wonderland Technisch stides Programm derart nochgezuchtet daß es eine wahre Freude ist. Der Spielkomfort ist auf einem schneilen AT ungeschlägen auf einem annen gen auf einem AT ungeschlägen auf einem sehnellen AT ungeschlägen auf

einem XT allerdings kaum vorhanden Magnetic Scrolls hal es wieder mal geschafft das Textadvenlure-Genre zu revolutionieren Auch die Geschichte ist fantastisch Ich hatte befürchtet daß das reicht phantasieworke Buch sich in ein wirdes Adventure nie derschlagen wurde. Erfreullicher



weise ist Wonderland weder unlögsich noch unfan, auch wenn is manche Puzzles in sich haben, Je langer man. Wonderland spielt um so mehr beginnt man sich in die wundersame. Logik des Buchs hineinzudenken Allerdings ist das Englisch happig das Englisch happig.

last schon literarisch, ein Wörtebuch sollle man unbedingt neben den Computer legen wenn man das Spiel in volken Zügen genießen will Wonderland ist ein Super-Adventure für Profis und Fortgeschrittene. Alle anderen sollten erst einmal testspielen obs ihnen zu enspruchsvoll st

HIE

Genre Adventure Rersteller Magnetic Scrolls, Zirka-Preis 128 Mark

M\$-DQ\$ 68%

Schwier ake t miltet

ATARI ST

in Vorbere lung

AMIGA In Varbereilung

C 64

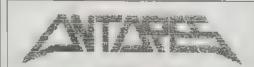
nicht geplant

Unsere Eigenproduktion

"FUGGER"

war ein riesen Mega-Hit - und ist ein unvergessener Evergreen!

Doch jetzt kommt





Software Produktion

· a Rohstoffgewinnung ist m 22slen Jahrhundert denkbar einfach. Man steckt einfach ein paar Düsen in einen Astero den, lenkt ihn auf eine passende Umlaufbahn and baut dann gemutlich seine Mineral en ab. Solus ist einer dieser Minen-Asteroiden, die Ir edlich um den Mars kreisen. Protz ich erreichen zwei attitierende Meldungen von Solus das Hauptquartier Die Erste

Wir sind auf unbekannte, sehr große Kreaturen gestoßen. Bitten um Anweisung." Die Zweite, nur ein paar Minuten später Ein panischer Hilferuf Seitdem - Funkstille. Sie steigen mit einem Shuttle auf, um auf Solus riach dem Rechten zu sehen Das Adventure beginnt, sobald Sie den Orbit um Solus erreicht haben. Wenn Sie mit den tuckischen Kontrollen des Shutt es klarkommen, stehen Sie schon bald unversehrt auf So us Bei näherer Betrachtung entpuppen sigh die "gro-Ben Kreaturen" als Mutationen aus dem Genlabor, die Menschen für schmackhafte Appet thäpochen halten. Es sieht ganz so aus, als waren die putzigen Viecher dank eines Lecks in der Reaktorkuhlversorgung zur 30fachen Größe multert - reparteren ist angesagt, will man night als

ASTEROID MIT BISS

Earthrise



HAL läßt größen. Die "Pod Bay Doors" haben nicht nur Commander Bowman in "2001 Odyssee im Weltraum" Schwierigkerten gemacht . (MS-DOS/EGA)

"Mensch auf Toast"-Häppchen im Schlund eines Chinchillas landen

Die Spielfigur wird, wie bei fruhen Sierra-Adventures, mit der Tastatur durch Räume gesteuert. Hat man den Rand eines Raums erreicht, wird das nächste Bild geladen. Sechs Seit dem Infocom-Klassiker Starcross bir ich nicht mehr mit so einem Feuereiter durch eine handfeste SF-Story gestaph Am Anlang wurde ich noch durch die Grafik verschreckt. aber dann schlug der råbenschwarze und manchmal sehr bruti-

ga Humor gnadenios zu Man Programmierer von Earthrise sich an der Space-Quest-Serie

Disketten lang versucht man, die Mutationen mit Köpfchen aufs Kreuz zu legen — Gewalt hilft hier nichts, klass-sches Knobeln um so mehr Will man beispielsweise dem forschen Astronauten-Sprite den Helmi aufsetzen, so langt man munter in die Tasten und hofft darauf daß der Perser das Getippte auch versteht - al zu anspruchsvoll sollle man nicht formulieren 'Earthrise - The Solus Incident 'erscheint vorerst nur für MS-DOS-PCs Man braucht 640 KByte RAM sowie zwa, Laulwerke oder eine Hard-Disk, um ins Alt zu kommen Es wird EGA- und CGA-Grafik unterstützt, unter VGA wird lediglich die EGA-Farbpalette genutzt

Musik gibl's außer etwas PC-Gel öte enervierendem keine, auch die Grafik entspricht nicht mehr dem heutigen Standard, datür läßt sich Earthrise problemtos auf Hard-Disk instal teren RI



van Sie a nnestielt hai hie dessen zu erreichen Aber was sor is ider Humor und der recht verstanoige Parser wiegen a maigrafik und die tasche Benutzerführung wieder auf Auch die vielen Puzzes sind mit einiger

whe eging zu knacken Allermerkt zwar sehi deut ich daß der i dings so in sich nur Spieler an Earthrise agen die über gute Englist Fenntnisse verlügen.

Man muß schon mu tig sein, ein Pro gramm zu veröffente chen, das téchnisch derart hinler dem Mond ist Die Grafik \$1 kantig und klobig PC-Piepse neb knirsont gar sonreck sich und der sparlan sche Spiel

all nicht ma. Maus steverung zu Trotzdem bringt Earthrise einen Morderspaß Sei ten hal as soviet Spa8 gemach. autgelressen autgelöst, abmurkst zerstochen zerstucken und zerhackt zu werden. Der Programmierer Matt Gruson hat einen derert zynischen Humor



Auch wenn man sich sehr stark an "Space Quest orient ert hat wurde nicht stupi de dex aut sondern adaptiert _____nr webevoll zilleri Wer wie ich Science-fiction mit einem Schull Humor mag, mult Earthrise gespiell haben (auch wenn's ziemich teuer SII



Genre Adventure Hersteller Interstel Zirka-Preis 110 Mark

59% IS-DOS

Sound, 12 Va

Schwiersgkalt: mittel ATARI ST

aicht geplant

AMIGA

nicht geplant

nicht geplant







Starr' nie auf fremde Monster: Einmal gezwinkert, schon ist man Frischfutter für das pulzige Kerlchen (MS DOS/EGA)







COMPUTER-SPIELE

SPIONE WIE WIR

Operation Steal

Santa Paragua ini Sudameri Kleiner Staat in Sudameri enta Paragua ist ein netter ka, dessen Reg arung weniger nette Dinge treibt. Als eines Tages ein mächtig geheimes Testi ugzeug der amerikanischen Luliwaffe entlahrt wird deuten alle Souren darauf hindaß der kostbare "Stealth -Flieger nach Santa Paragua entführt wurde.

Der CIA-Agent John Glames sieht aus wie der Schwager von Filmspion James Bond und wid mit ähnich heiken Jobs beauftragt: Hinter der Maskerade eines harmiosen Santa Paragua Iliegen und dort heraustinden, was aus dem Steatth-Jet geworden ist Die Probleme langen für unseren wagemulen Agenten aber schon am Flughafen an Kaum zeigt er seinen amerikanschen Pa6 dem schnauzbarti gren Offizier am Flugsteig. wird er in den nächsten Kerker geschieppt. In Santa Paragua lebt man alte "Americanos

"Operation Stealth" ist das neue Adventure von Delphine Software die miletzlen Jahr "Future Wars" ihren Abenteuer Einstand gaben Touristen soll Glames nach Die Bedienung ist im Prinzip Nicht schiecht was Delphine da hingezaubert hat Im Ge genealz zum elwas verwirrenden und un logischen Future Wars muß man dies ma) nicht den Boden nach einzelden Pi xein absuchen - die Programmierer haben im Punkt Spiel-

komfort dazugeternt Die Geschichle ist atmosphärisch und

für Freunde des "Bananenrepublik-Krimi"-Genres ein großer Spaß Die Musik st für ein Adventure wirklich eratklassig und auch die Grafik wurde nochma, ordentlich verbessert Das einzig wirk ich Schumme ist die allende Amigasprache

Adventure-Freunde sollten sich Operation Steath" ansehen

Seit Future Wars ha ben die Programmie rer dazugelernt die Story von Operation Stealth hat mehr Pep dazu kommen ordent liche Grafik und für Adventure-Verhältnissa setu guler Operation Sound.

Stealth erreicht nicht

den Spielwitz und das hohe Puzzle-N veau von Klassikern wie "Zak McKracken" aber

and aut dem right gen Weg Ihr neuer T tel ist ein elegantes

Agenten-Abenteuer mit Witz und Spiel komfort Die Amigaund ST-Versionen aind spielerisch und gralisch übrigens identisch, lediglich bei der Musik mußt hr

Delphine-Leule

auf dem Alari einige Abstriche machen

Genre: Adventure Hersteller: Delphine, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS In Vorbereitung

Grafik, 71%

Schwierigkeit: mittel

AMIGA Sound: 70%

Schwierigkeit; mittel

C 64 nicht geplant gleich geblieben. Ahnlich wie bei den Lucastilm-Adventures I mu8t thr kein Wort eintippen, alle Kommandos werden über das Anklicken von Verben und Objekten eingegeben Einige Details wurden gegenüber Fu-

ture Wars verbessert, um den Spielkomfort zu erhöhen So muß man letzt nicht mehr direkt neben einem Gegenstand stehen, um ihn zu nehmen oder zu untersuchen Euer Agenten-Sprite stapft gegebe-



Sound 56%

Mit dem amerikanischen Paß macht Ihr Euch In Santa Paragua unbelicht



doch wozu hat man einen praktischen Ausweis o mat in seinem Köfferchen?

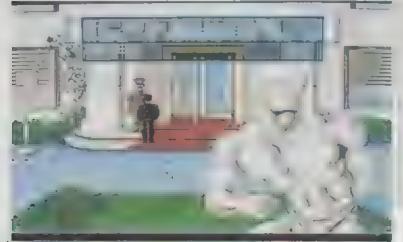


Mit dem frisch gefälschlen Paß kommt der routin erte Spion problemios we ler.

nenfalls selbständig an die entsprechende Stelle.

Die Story ist ein munter brodeindes, sich nicht allzu ernst nehmendes Suppchen mit vielen Agentenfilm-Zutaten, die man aus einschlägigen Kinostreifen gewohnt ist. Schöne Frauen's nd in der Regel hinter Eurem Leben her, Wissen schaltler meistens verrückt und breitschultrige Jungs mit Masch nenpistolen eine schlechle Gesel schaft. Zum Test stand uns eine englische Version zur Verfügung In Kürze soll das Spiel komplett in Deutsch erscheinen.

■ John Glames Im Einsatz Sein Abenteuer erscheint in Kurze auch komplett in Deutsch (Amiga)



POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Den King im Sinn den Tiger im Genick. (MS DOS/VGA)

Hinter dieser Tur lauern die Monster mit der Zinskeule (Amiga)

DANN DOCH LIEBER LARRY

Search for the

es Maney ist en Tol paisch en Verkerer im mer be acheit immer erfolglos Les arbeitet be der dritt Fernsehslation klassigen als Videotechniker und Madchen fur alles ein oder Job ohne Abwechslung Als der Chef von Will as Werbegag dem,en gen 1 Milion Dollar verspricht der den King des Enterlainment witter Les seine Chance Er verschwindel in der Milagspause, um den King zu finden Das Grafik

adventure Les Mantey n Search for the king wurde von Steve Cartwright, Hak ker Aliens") programmient Ahn ich den Sierra Programmen steuert man Les mit der Maus dem Joystick oder der Tastatur Kommil man zum Bildrand wird nachgeladen Um eine Aktion auszulusen tippt man englische Befehle Das Programm unterstutzt VGA- EGA CGA und Her cules Grafikkarten Jm Les zum King zu bringen braucht man 640 KByte RAM

Das stechon dreist Der gute Les st recht deutsch bel Le sure Sull arry abgekupfert. Auch das Adventure Sy stert sight aus ais kame es aus de Sierra Schinlede sogar der Parse ahn che Webs

Schwach stollen auf

Sie it man über den offensicht seinecht weit horgabeit Ein tichen Klai, hiweg kommt Schuß mehr Eigenstandigke man mit fortgeschrittenem hätte Les gut getan



Spielen auf seine Kosten Steve Cart wright, der sich noch me ar en Craf k Adventise gewagthat gibthie. selne rech suntz gen Einstand Zie ngm tohiche en Gesicht angtis votz dem the denn die Rathe is not to twe

Genre: Adventure Hersteller Accolade, Zirka Preis, 100 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 75% Sound 52% Schwierigkell, mittel

ATARI ST

night geplant

AMIGA

nicht geplant

nicht geplant

ERBSCHLEICHER

Heri

sen Wenn Euch der rei uch Erben will gelernt che Onkel eine Farm samt Goldschetz vermacht dann ist das eigenflich ein Grund. zur Freude Doch auch Reich tum macht nicht unbedingt glucklich Propleme a bi es edenfal sigenuq. Be m Notar wird das kostbare Testament verschlampt ein Gangster kade, sthinter Euch her und das not ge Kleingeld für eine Reise zu dem geerbten Land. s. i muß auch erst beschafft werden Genug Stoff ut ein zunft ges Abenieuer A so nicht lange gezogert son dern ran and e Maus undios

geklickt. Alle Aktionen in 'Fata Heritage stellert hough Icons. Im Laufe des Spiels trefft hr auf eine Menge anderer Personen in 1 denen thriedrig deutsche. Multiple Choice Konversation ma chen mußt wenn ihr Euer Ziel erreichen wort. Aler dings so let the Euch his gendwo zu lange aufhaiten De Killer des Karteils sind Euch unerbillich auf den Fersen. Wenn das Geld knapp wild habi hi die Mög Uhkeit. durch kleine Wurfel, und Kartenspleichen die Geldborse wieder aufzufüllen.

Falal Hn tage st ene unde Sa he was man wahrlich richt von vielen deutschen eut n sogen kann Die Parse sind school kitarking die Steller, no emtach and zwerkming Emag 16 Sto y und tie Kinye stitions

Sequenzen hallen e was wen ge flach aus alien kinnen. St. lieue schon vor der eigenen. ganz wollte das mit den Witzen



noch nicht klappen. Die Digi B dohen gewinnen keinen Ku s, eis snd aber report not: For la Her age stidas A chtiga für Leur die tich nime ha n Scener Fie on und Fan Yoy Wer ten herum surer wollen Be Fata

Herrage beginn das Aben Haustür



Genre Adventure Hersteller Della Konzept Zirka Preis 90 Mark

.DO\$ night geplant

ATARI S nicht geplant

Grafik 60 % Sound, 54% Schw engkeit schwer

C 64 nicht geplant

70007

COMPUTER-SPIELE

Murder

sig legt der Wind um das einsame Landhaus der Vollmond spendet fah es Licht Eine Treppe knarzt unter der Last von Schritten Ein Schuß ein Schrei - schon haben wir die Schererei Just als in einer plexfeinen Residenz eine Gesel schaft stattin tet passiert eine Riesenferkeler Einer der Gäste I egt plötzlich leblos auf dem Boden das Bild gluckert in den leuren Teppich Die Beamten von Scotland Yard schieben gerade Dienst nach Vorschrift und werden ers. n. zwe Stunden am Tatori ankommen. Eine gute Gellegen heit für Sie den weitberühm ten Detektivi innerhalbid eser Zelspanne das Morderspie aufzulosen. Wer hat wen wom til abdemurkst?

Be m Krimi-Adventure "Marder" wird nur in mehrstöckigen, feudalen Häusern gemordet Hausherren, Gaste und Persona schleichen herum die Leiche liegt mal im Wein-



Ein klassischer Software Krim in stillechter Schwarzweißgrafik mit allerie schonen Leichen (Amiga)

keller, mal im Rosenbeet. Zu 1 f Spengan ers heat ere Zellungsschlagen ein der Ihr eine i vor ver Schwierigke isgraden wah en konnt Außer dem darf man durch Wechse. von Datum und Schauplatz des veibrechens den Fall än dern. Spielprinzip und Grafik andernisch nicht doch Mör der Opfer und Motiv wechsein. Theoretisch lassen sich soletwa drei Millionen Fallvarianten erzielen.

Das Szenano wird in per spektivischer Grafik VOD schrag oben gezeigt. Durch Mausklicks wechselt Euer Bildschirmdetext viden Raum

Die klassischen K ms on Agarts, Ch. stie bieter e lesene Morde in gept egtem Rahman Formich ha. bense su e nes Haker. Wann ich nicht holisch aufpasse fa ge chispiab Se e 40 an intiden vielen Personen nicht mehr Kia ziskommen Wu

her? Mit wem ist der Butler verhe raid!? Wer war doch gie ch wieder die Leiche? Ahniches Kopfzerbrecher bereite, mir manchmal Murder Spielidee und Aufmachung machen einen prächtigen Eindruck, doch trotz des elektronischen Notizbychs droht Verwirrung. Wenn man Durzende von Zeugenaussager a a rhgngum 10 61 , hr nde mittels einer Lupe untersucht er Gegenslände oder verwicke'l eine der anderen Spielfiguren in ein Gespräch Man kann ganz aligemein plaudern oder konkrete Fragen stellen wober eine Art "Satz Construktion Set" hi freich zur Seite steht Erscheint Euch eine Aussage hilfreich für die Lösung des Falis, könnt Ihr sie vom Programm in Euer Notizbuch schre ben lassen Gegenstän de lassen sich auf Fingerab drucke hin untersuchen Ihr habt zwei Stunden Echtzeit. um den Fall anhand von Indizien und Informationen zu löse. De Spieland kann nicht gespe "e" we can



Problem. kommt der Baron auf einmal Die Abwechslung läßt sehr zu wünschen Jong Zwar ändern sich Elle elle elle state l'elle che e ta le her Waffe zuges hisain in Spie abiaut und Grafik bleiben im wesentlichenige 3 le dem kann man nicht speichern, was bei einem Ad on a Smande si Mur der hat ein interessantes Konzeol zu Feer Spie spaß Diena Ta en Negem teinem Küche" oder "Ich ließ das Ta- Dolch im Rücken auf der Strecke

Die Almosphäre ei nes typisch britischen Landhauses ist in U.S. Golds "Murder sehr schön eingelan gen Man wartet form lich daraut daß der Butler zum Fünluhr ter bitter und die Da. me des Hauses Gu ken-San wich

Ingwer-Marmetade reight agon to ungebung all sich stilvoll morden und dem Deteklivhandwerk nachgehen Duch des hallt teller in den zwar die beeig sche Mugich labe dar in a disternic zah

keit sich an einer Unzah von Fallen zu ve suchen doch space siens nach dem zehnten Verbrechen kommt gepliegle Landhauslangeweile auf In immer glainhen Rav men de mme ge The " Table day if gen ank then or yeth ren zehrt auf Dauer

, a d. Nerve Die gule Sprendee ist leider irgendwo im engi schen Nebel verlorem ,e a 1 / 1 " pl. 5" 100 halben Spielspaß aus. Man hat lang macht des Programm Spaß



Genre Adventure Hersteller U.S. Gold Zirka Preis 50 b.s. 85 Mark

\$-D0\$

Vorbere tung

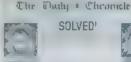
TARI S'

Graf K 42 Pa Sound 70/a Schwierigkeit einste Ibar

Vorbere tung









Dem Taler auf der Sour ein Fingerabdruck auf der Mordwaffe hat ihn verraten (Am ga)

COMPUTER-SPIELE

MISTKÄFER

e ägyptischen Götter wa ren noch nie lur ihre Mild. tal gkelt bekannt. Als armer Sterb icher mußte man schon immer höllisch aufpassen wenn man night in Unghade failen wollte. Einmal nur haben Sie vergessen dem Sonnen golt 'Ra" zu huldigen - und achwupps schon hat er Sie in einen Skarabaus verwanden In nördlichen Breiten sind d. se Krabbeitierchen auch als Misikäfer bekannt. Keine angenehme Lage Da Re aber kein Unmenschlist gibt er Ihnen noch eine kierne Chance. Der Sonnangott verfrachtet Sie a so in seine Lieblings-Pyramide und steilt thnen eine wahrhaft I fan he Aufgabe. Wenn ngt 100 Puzzies ____ ann werden Sie als 11 a sen und m s - btasKa

100 - _abe ist eigentlich h Als Kater können fas Spielfe dikrab-Cursor steam Sie Symbole an und - npaare dann a Sind are Steine vera erhalten Sie ein

e Ra



Der nächste Schritt des Käfers kann schon sein letzter sein. (Amiga)

nächsten Aufgabe versuchen Da der Sonnengott aber ziemich gerissen ist, hat er zwei 8edingungen gestellt. Man kann nur Steine mit demselben Symbol auflösen; außerdem mussen Sie auf einer senk rechten oder waagerechten Linie liegen. Zum Gluck kann unser Mistkäfer Steine, auf denen er steht verschieben Zusätz ich's nd weitere Gemeinheiten. eingebaut. Es gibt unbewegliche Steine, die zwar genauso aussehen wie normale aber leider wie festgewachsen an hrem Platz verharren Daneben sorgen Teleporter, die Sie wild über die Spielfläche beamen, Eistlächen und brüchige

> Authordem will m nicht in den Kopt, warum man night von yornherein erkennen kann loble n Stain bewegbar ist oder nicht Warum muß ich das jedesmal durch Ausprobieren heraustin den? Auf Dauer etwas nervig besonders bedicht bevolkerlen us

vels. Wer sich an diesen beiden Kritikpunkten nicht stört, der bekommt für sein Geld viel Spie geboten, 175 Levels, Editor, Paß worter Extras und ein st.lvones Ambiente

Pa8wort und durfen sich an der | Bodenpfatten für weitere Konfusion

Neben diesem reinen Denkspiel-Modus ohne Zeitlimit hält Ra" für ungeduldige Naturen 35 weitere Level in einem Arcade-Modus bereit. Hier sorgen happige Zeitvorgaben und tiefe Abgründe für zusätzlichen

Nervenkitzel Als ausgleichende Gerechtigkeit fliegen Gold munzen über das Spielfeld, die unser Skarabäus einsammein kann Am Ende eines jeden Arcade-Levels darl er diesen Schatz gegen Zaubersprüche e mauschen die hm das Leban in der nachsten Runde et was leichter machen. So kann er z B. für 30 Sekunden das Spielle d überfliegen oder alle Steine mit denselben Symbolen auf einmai auf osen. Die Spielslande assen sich jeweils speichern Wer hier zehn Aunden überslehl hat den Gott anadia deslimmt und darf fortan wieder auf zwei Beinen durchs Leben gehen

Zusätzlich bietet das Programm eine Editier-Funktion mit deren Hilfe man eigene Spielflächen gestallen oder vorgegebene Level ändern kann Die Hintergrundgrafik ist an die Wandmalere en in Pharaonengräbern angelehnt und sorgt für Pyramidenstimmung.

Ganz schön hart, so ein Käferleben Die Puzzles, die ich in Ra' lösen mußle sind micht von might von schlechten Eltern Man ist oft versucht den Joystick frustiert in die Ecke zu feuern Zum Gluck hat man dann doch in den meisten Fählen einen Gel-

stesblitz. Bleibt die Inspiration borgenen Tücken angefreundet und wieder Versuchen. Ein fa scher Schritt und die ganze Muhe was umsonst. Für ein Puzzle



spiel hat es meines Erachtens elwas viele Unwägbarkerten Trifft man auf einen

unversch abbaren Stein dann Rommt man off mit togischen Überlegungen nicht weiter sondern nur durch långeres Ausproblemen Hat man sich mit diesen ver

aus, dann heißt es Versuchen, dann garankert "Rai allerdings lang anhaltenden Knobelspaß und Daversitzungen vor dem Computer

Genra: Denkspiel Hersteller Rambow Arts. Zirka Preis 50 bis 80 Mark

IS-DOS In Vorbereitung

ATARI ST

in Vorbereitung

AMIGA Gralik 68% Sound 56% Schwierigkert: schwer

in Vorbereitung



Teuler in Data

e Aa artel das côsen ei

nes Levels richtiggehend in Ar

boil aus, da enorm y sie Stein

chen wegzuklicken sind imil

man leicht den Überblick verlie





Im Arcade-Modus zählt Schnelligkeit und eine ruhige Hand. (Amiga)



Nutzt die Vorteile des besonders gunstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!



JAHRES-ANGEBOT

1. the bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr konnt wahlen, ob the jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Her bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiesk erscheinti

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extral



Bitte tragt auf der Ruckseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

MITMACH-KARTE

Seite Seite

Seile

POWER PLAY schenken bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement ist genauso gunstig wie das Jahresabonnement.

Der die Glückliche bekommt POWER PLAY noch bevor es beim Handler ist!

Aber das Wichtigste ist: ihr monatliches Geschenkpaket bringt kundertprozentig Spaß - ein Jahr lang oder langer.



Folgende Artikel aus Ausgabe _______hoben mir besonders gut gefallen 1. 2. 3. 8er diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen 4. Ich wursche mir für die nächsten Hefte folgende Themen

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

lch wünsche nur für die nächsten Hefte folgende Tips:



Eure Nachricht an die Redaktion

PLZ Wohnorf

A Second of Steel Second of the Second

Diese Vereinbarung kümen Sie

innerhalb von ucht Fayan bet Macht & Fechnik Verlag AG, Postfock +394: 80v3 Hane

widertsfen. Zur Wahrung der Eriet gewig. die zechtzeitige Absor-

dung des Widorrets.



Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Gluck und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen Was mußt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico" Ihr mußt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden Ein Beispiel "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos pro-

TOP TEN

- 1 Sim City
- 2 Klax
- Emlyn Hughes Soccer
- 4. F 29
- 5 Rings of Medusa
- 6. Lost Patrol
- 7. Logo
- 8. Tie Break
- 9 Midnight Resistance
- 10 Rainbow Islands

grammiert — die Antwort lautet also "Exxos" Lest Euch die Hitparade durch schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort: Bomico Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt Einsendeschlußist am 12 Oktober 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. al

Wie aut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer POWER-PLAY-Leser.

PLAY ist fur Eure Top-Le stungen die Ihr in High Score Schlachten auf Computer Video, and Automatenspielen erreicht habt reserviert Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen her aus and drucken se her ab Die Namen der Super Spieler werden naturisch auch genannt Als zusatz ches Bon

bon drucken wit von zwei Einsendungen auch das Foto der High Score Jager ab Deshab bilen Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweiß-Foto von Euch selbst in Paßbikfgröße mit einzu

iese Seite der POWER | senden Die Bilder der Einsen-) wir Teststellen, daß zunehder kommen in omeigroße Kilstell und einma im Monal ziehen wir dle beiden Gluck ichen dessen Fotos wir dann abdrucken

Naturich zahlen nur High Scores de ohne POKEs oder Cheat Mod zustande gekommen sind

Wil Jahlen auf Eure Spieler Ehre und hoffen daß hier nicht gemogeit wird. Solfen mend Schumme Scores bei uns entreffen dann mußten wir unter Umständen ein nettes System einführen. Deshalb bitle Fair Play Schwing Euch a solah Joystick Joypad Maus oder Tastatur um noch ichore, neuere schönere und dickere Scores aufzustellen Habt bute Verstandnis dafur daß wir aus Platzgrunden nicht jede der zah reichen Zuschriften veroltenti chen konnen

Schickl Eure High Scores und Eure Schwarzwe & Fotos (keine Folokopien) an loigende Adresse

Markt & Technik Verlag AG Redaktion Power Play Kennwort: Hall of Fame Hans-Pinsel-Str 2 8013 Haar bei Munchen



Ganz auf Hard'n Heavy eingestellt ist. David Ehrenbrink



Verklaxt nochmal! Der Highscore stammt von Stefan Sturzer

Alien Crush

PC Engine 173.213.500 von Petra Rahmlow, Berlin

Atomix

Amiga. 231.050 von Marcel Ritter Essen.

Atomix

Amiga 235,815 von Peter Hirteshelm, Essen

Battle of Britain

Amiga 15.875 , Me 109) von Alex Seemulier CH Effret kon

Amiga 82 245 von Uwe Frese Bremen

California Games

Lynx 44 132 (Footbag) von Antje Stübfing Berlin!

California Games

Lynx 6.300 (Surfer) von Marco Weber Calberlah

Mega-Drive: 881 200 von Jürgen Löffler, Schwenningen

Golden Axe

Mega Drive 221 7 (Arcade) von Andreas Simmer Dinstaken

Hard Drivin'

ST 128 729 von Ren Dreibus Biebergmünd-Kassel

Hard'n Heavy

C 64 40 460 von Dand Ehrenbrink, Emsdetten

Hawkeye

C 64 179,500 von Andr Hölk, Klein Offenseth

Klax Amiga 1062 455 you Christina Busch Lehrte

ST 1968 385 von Peter Treb. A-W an

Klax

Amiga 2 487 395 von Stefan Sturzer Munchen

Lightforce

C 64 215 850 von Oliver Wieban Wermelskirchen

Nebulus

ST 57.312 von Patrick Ruch, Nürnberg

Rainbow Island

C 64: 2.020.080 von Frank Hüglin, Bahling a.K.

Plainbow Island

ST 1 242 730 von Raif Husi CH Niederdorf

ST Tetbury in 0:53 50 von Robert Konielzny, Hannover

Space Harrier III

Mega Drive 10 257 000 von Thomas Jahn Biedenkopf

Amiga 385 000 von Sönke Raufe sen, Flensburg

Super Mario Land

Game Buy 999999 von Raimund Gruber A-Salzburg

Super Mario Land

Game Boy 284 170 von Bernd Druffel Hörvelsingen

SonSon 2

PC Engine 264 200 von Thomas Denk, A Muhlhe m.

Tetris

C 64 9806 von Thorsten Mies. Wuppertail

Tetris

Game Boy 178.957 von Sacha Kym, CH Pratteln

Truxxton (Tatsujin)

Megadrive, 1659 700 von Michael Abraham,

Bodenkirchen

Turrican

Amiga: 1 158,850 von Gerd Bordon und Christian Ohneberg Raslatt

Toobin

Am qa. 205.391 von Marcus Bär Elivilie-Erbach

C 61 519 320 von Wolfgang Heda DDR-Aschersleben

Wonderboy

C 64 318.100 von Sven Eh ert Bohmle

Xenon 2

ST 341 365 von Stefan Hartmann Tvesheim

X-Out

Arriga, 426,560 von Micky Hill, Berlin

X-Out

Amiga 422 900 von Thomas Beck, Königswinter

ECS GMBH MÜNCHEN - HAMBURG

GAMEBOY

Double Dragon Teenage Mutant Ninja T. Puzznic Match Mania **Bomber Boy** Sokoban Pipe Dream Pitman Pinball Nemesis Castlevania Batman Ghostbusters Ishido **Bural Fighter** Boulder Dash Monster Truck **Tetris** Tennis Super Marlo Land Gremlins II F 1 - Dream

Gameboy Fan Gameboy Player

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

Puzzleboy 39,00 Loderunner 39,00 Flipull 39,00

SEGA MEGA

Thunderforce III Batman Cyberball X.D.R. E-Swat **Ghostbusters Phelios** Super Monaco GP Rastan Saga II Shiten-Myooh Moonwalker Klaxx Atomic Robokid Insector X Columns Hellfire **Populous** Budokan Phantasy Star II Atomic Řobokid Golden Axe Ghouls'n Ghosts

Arcade Power Stick Sega Fan

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

Herzog Zwei 59,00 Tatsujin 59,00 E-Swat 79,00

PC ENGINE

Ghouls'n Ghosts Puzznic. Devil Crash Super Star Soldler Blue Blink Image Fight Lode Runner Xevious Ninja Spirit Rastan Saga II Dondokodon Last Armageddon F 1 Circus Darius Plus Afterburner Batman

PC Engine Fan

u.v.m.

SONDERANGEBOTE

Beball 59,00 Barunba 59,00

NEO GEO

SONDERANGEBOTE

Nam 1975 399,00 Joystick SNK 99,00

ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden Rosenheimer Str. 92a 8000 München 80

Tel.: 089-4489389

Fax: 089-7231025

ECS Vertriebs GmbH

Versand & Laden Kieler Str. 425 2000 Hamburg 54

Tel.: 040-543010

Fax: 040-5404933



Wegen der vielen Zuschriften auf unsere Clubseite mußten wir die Clubs der ersten Stunde von unserer Clubliste pehmen Jeder Club wird in Zukunflidre mal in unserer Adressentiste stehen Zwischendurch werden wir immer einmal wieder alle uns bekannten Chibanschriften auflisten

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworlen

1 Wie heißt der Club und welche Anschrift hal er?

2 Mit welchem Computer und Videospiel-Systemen beschäfligt er sich?

3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?

4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch? Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an Markt & Technik Verlag AG Redaktion POWER PLAY Kennwort, Clubs Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar

TELE CLUB DEUTSCHLAND

Die Mitglieder des TCD haben sich auf die mittlerweite schon exot schen Telespelkonsolen der Vergangenheit (Atari VCS 2600, CBS Colecovision, MB Vectrex, Schmid TVG 2000, Hammex HMG 2650) und Module für alte Systeme (Atari XL/XE, Texas Instruments TI 99/4A) spezialisiert. Ihre Sammelle denschaft für die "Untoten der Telespielszene", wie sie es seibst nennen, ist allen zehn Mitgliedern gemeinsam Von ihren Basislagern aus - die Slädtchen Achim (Niedersachsen) und Violho (Nordrhein Wesifalen) - starten sie alle drei Monate nterne Clubmeisterschaften Die Spiele, mit denen die letzlen drei Meisterschaften ausgetragen wurden, sind Balblazer (Atari XE), Midnight Magic (Atari VCS 2600) und Decathlon (Atar) VCS 2600).

Das Sprachrohr der Videospielveteranen ist ihr Fanzine, in dem sie Module vorsteilen, Highscores abdrucken, und über die Systeme plaudern up

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK - ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN

B.J.T.S. Computer Club Serlin

Computerlyp. MS-DOS, Ataz- ST. Amiga Anschritt: S. T.S. Computer Club Bartin 300 Berlin 21

Kindercomputerclub - KCC

Postfach 210269

Computertyp: C 84 Anschrift, Keven Rungers Michiga Western Gorg 4056 M Gladhach Kennyori Kindercomputerciob

Thomy and State Strategie and Adventure Clubs

Computerlyp: Amiga Anschrift: Thomas Kpristol Haugiste 100 5200 Slegburg

Commodore-Computer-Club Anhalti Computertyp: C 64

Anachrift: Commodere Computer Club Antinit VEM Blak : physionewerk Dansau GmpH DDR-4500 Do -5 to

Videospielclub Cobrat

Computertyp: Nintendo, Sega Maga Drive Gonunia Suga 6-Bit. P.C Engine, Kon-Anachdill, Video Spen Club Cobre CH 4602 Sharet

12Ber-Club Uwe Schwasig

Computertyp 78 C 64 Absolutil we Schwinger D-2406 Stockpladgef 0451/493306

Mag4 Drive Fen Club NPW

Computersystem, Mago Drive Anschrift: Mago Drive Fan Club NRW

Lords of Imagination

Computertypes a alle a siem Anschrift and a land a siem of the anschrift and a siem of

THE PREDATORS GROUP Inc. Computers/stem ex

Anschall to , No a add the same

State Section

Computartyp: C ASOD A1000 A2000 und Arrechniti Club 600x+

Inh St Scholl

Phoenix Computer Club Computertyp: Arrigo Alar 57 CPC C 64 Anachriff: Phoenix Computer Club

Infinity Computerciub Computertyp, Artiga, MS-DOS, C 84

Anschall into a Compulation Thomas Stepshuhn Service to the Ge G

The second second second Computertyp 45 57
Anschrift Puli Futhe Companicie MULDER DONE RE

Computertyp PC Amigs Ata- "T Anschill I we in Apr 10 1 74

Mark STE Club Germany Computertyp Awar Nac STE Anachoth Arthur Biol Dist many on the Filter form

Advanced Ateri Club Computertyp in 1

Anecreth American Ares Corp. Edzumer Wog 18n

Computerlyp 1 % 48 005 Anachriff Blaceboys PLK 024/9:0

Computertyp 54 Anschrift Mann is Horkempe ii Murtin Langerhi s 12's Vieros

Computertyp ALM ST 040 (64 Armohntt SM u. h er-smanstele Key

Computertyp: Armga (alle aufler 5000er) Anschrift Alaiande Carpin Birkangangsir 26

Pare-Chab

Computertyp Amiga, C 64 Anathon Par Libb Di it Remartz 5486 Neusladt Wied

NEUZUGÄNGE

Amigo Club Österrelah

Computertyp, Amigs Letstunger: Clubmiquem, tägliche Hotline billigers Hardware: Workshops and Schu lungen. Antingerbaratung, Tipo und Tricks. VIP-Clubeuswein mit vision Vortellon (04, Aussioner mit Handel und Szehe Mailbox Witghedsbettrag: 120 Schilling in: Jahr (bis 27 Jahre) amonaten 360 Schilling Amschrift: Amige Club Österreich Kitchengasse 27 A 970 Wien

Computertyp: Sogs Mode Drive Leistungen: Hotline Clubzeitschrift Club Mitgliedsbeitrag: kamer Mitgliedschaft nut

Anachrift, Mega-Club Martin Brandle GH-9264 Andwill





Keine Kommunikation

Ich möchte mich zu dem Leserbrief von Achim Leidig aus Freudenberg äußern Ich halte es fur unkiug, eine Fantasy-Ecke in der POWER PLAY zu bilden, denn diese Zeitschrift sollte wenn möglich, auf Computer beschränkt bleiben. Im übrigen möchte ich scharf kritisieren, daß Rollenspiele häufig als Brettspiele bezeichnet werden. In keinem echten Rollenspiel wird ein Spielbrett benutzt. So etwas findet man bel "Halms" oder 'Mensch, ärgere Dich nicht". ich möchte herausstellen. daß Computerrollenspiele ihren Namen zu Unrecht tragen. Was de auf dem Blidschirm flimmert, macht zwar Spaß zu spielen, ist jedoch kein Rollenspiel Ein wichtiger Bestandtell fehlt nämlich: die Kommunikation zwischen den Spielern. Diese ist auf dem Computer natürlich 1 nicht möglich, da nur ein Spieler vor dem Computer sitzt und sich dabei mit niemandem unterhält oder Gespräche führt. Man ist in sei-Handlungen eingeschränkt und muß das tun. was der Computer vorschreibt Meist lat es dann so, daß diese sog. "Computerrollenspiele" Metzelorglan sind, we Hunderte von Monstern dehingerafft werden, und dazu noch ein paar Rätsel gelöst werden müssen. So etwas hat dann nur noch entfernt mit dem ursprünglichen Rollensbiel zu tun. Zu erwahnen wäre noch, daß im Bereich der Fantasy schon einige Fachzeitschriften existieren, in denen dieses Genre ausreichend behandelt wird, wie z.B. die Zauberzeit' oder die englische "Dragon". Also la6t es lieber eine Fantasy-Ecke in der POWER PLAY aufzunehmen und bleibt beim Altbewährten. Lass Kewer, Nordenham

Fantasy-Fan

DM

Ich möchte hier auf den Leserbrief von Achim Leidig (Ausgabe 7/90) reagieren. Im großen und ganzen bin ich seiner Meinung, allerdings geht er mir noch nicht welt genug, ich finde, daß man elner Fantasy-Ecke ruhig zwei bis drei Seiten widmen könnte, da sich auf diesem Gebiet la relativ viel tut. Außerdem währen einige Hintergrundberichte (wie funktionleren elgentlich AD&D-Brettspiele...) auch wunschenswert. Eine Liste aller bisher erschienenen Rollenspiele mit Wertung und einem Bildschirmware auch schlecht, da der Rollanspielfreak la keine Lust hat, alle POWER PLAYs nach einem Rollensplaitest durchzusuchen Hinzu kommt, daß er die Solele la auch miteinander vergleichen muß, um das Spiel zu finden, das ihm am besten gefällt. Wenn ich ehrlich bin, muß ich nämlich zugeben, daß ich völlig den Uberblick verloren habe und beim besten Willen nicht wüßte, welches Rollenspiel ich mir als nächstes kaufen soll

Other Rasers, B.Rassas, J. Chinghasch

Unser Rollenspiel-Schwerpunkt in Ausgabe 9 dürfte da gerade richtig kommen.

Englisch-Schreck

Vor kurzem kaufte ich die Amiga-Umsetzung von "Their finest hour". Doch kaum habe ich die Packung geöffnet, erwartete mich schon der erste Schreck: Das ganze Handbuch ist englisch. Es hat eine deutsche Anleitung. Die umfaßt genau zwölf Seiten. Umgeworfen hat mich dann, daß auf der Ruckseite ein Inhaltsverzeichnis des Buches lat und darunter steht, was man lesen soll und was nicht. Leider hilft mir da auch das bißchen Englisch. was ich in der Schule lerne. nicht. Darum melne Frage: Gibt es ein deutsches Handbuch oder ist eines in Vorbereitung? Christian Bieh, Leulen

Leider ist eine komplette Übersetzung des englischen Handbuches für "Their finest Hour" nach Auskunft des deutschen Distributors nicht geplant So wird as in Deutschland weiterhin nur die Version mit der deutschen Kurzanietung geben.

Weltenkluft

Beim Durchlesen der PO-WER PLAY 7/90 stieß ich auf den Test des Rollenspiels "Legend of Faerghail". Der Text las sich interessant und auch ein Blick auf die Bildschirmfotos ließ Freude aufkommen feine Amiga-Grafik. Doch dann kam die Ernuchterung Grafik-Wertung 66! Die Frage: wie das?

Doch der große Schock kam erst, als ich umblätterte und den Test von "Dragonflight" erblickte. Michael hat vollkommen Recht, wenn er in seinem Meinungskasten bemerkt, daß die Grafik lalenhaft aussieht Ich bin aicher kein großes grafisches Talent, aber eine Grafik, wie sie auf den Bildschirmfotos zu sehen ist (besonders das untere Bild ist bemerkenswert häßlichl), traue ich sogar mir zu, innerhalb von nicht allzu langer Zeit mit DPaint zu zeichnen. Wie kann so ein Spiel eine Wer-

Telefonische Bestellung 10241)

DREILÄNDERECK TELEFONISCHE IHR SOFTWARE

104 31	E. Ster/S. Balle	44,95
533131	JULIUS CĂSAR dt.	29.95
20	KICK OFF 2 dt.	39,95
	Risiko	44,95
	Sextett 3 6 Spiele dl.	29,95
	Ski or die d.	39,95
A 200	LA CRACKDOWN	14,95
Thunk?	SUPER WONDERBOY	14,95
1	Atari ST	DM
77	Conquest of Camelot	89.95
1	F-19 Stealth Fighter dt	79,95
3	Lin Wus Challenge dt.	54,95
	Hinge of Meduse	59,95
NY L	Sim City dt.	79.95
A 10	Thunderstrike dt.	69.95
2.7	TURN IT dt	49.95
	Venus The Flytrap dt	69,95

C 64 Disk

PARTNER IN	4 D
AMIGA	DM
DOS Manager dt	69,95
Colonels Bequest	94,95
Dragonflight dt.	79,95
Gotche dt.	49,95
Heros Quest 1	94,95
Klick Off 2 ct.	64,95
Legend of Feerghall &.	74,95
Neuromancer dt	69.95
Powerplay Hits dt.	59 95
Projectyle dt.	69,95
Red Storm Rising dt.	69,95
Teeringe Mutant	79,95
The Plaque dt	59 95
Thunderstrike	69 95
Treesure Trap dt	66,95
Unreal dt	74.95
Venus The Flytrap	69,95
Viruscope dt	59,95

dV = deutsche Version

IBM PC	DM
JOYSTICK + G. CARD	79,95
Competition Pro Star	
Airline Transport Pliot	119,
Balance of the Planet	99
Carmon Sandiego di.	79 95
Right of the Intruder	99.—
in Search of King	79,95
Jetfighter dt.	79 95
Kings Q. Triple Pack	69 95
Leg. of Faerghail dt	79.95
Railroad Tycoon DV	94.95
Second Front	B9 95
Thunderstrike	69 95
Tracon 2	109
Treesure Trap	66 95
TURN IT dt.	59.95
Ultima VI	89.95
War of Lance	79,95

9.00-13 00 Uhr oder auf Anrufbeantworter von 13.00-9 00 Lhr Versand erfolgt per Nachnahme ab DM 150.- Porto frei Fordern Sie umgehend unsere kosteniose Gesamtpreististe an. Jeg che Anwender-software auf Anfrage helerbar Rulen Sie uns an.



G Severin 5100 Aachen Goerdelerstr. 38

LADENVERKAUF Mo.-Fr 9.00-18.30 MIL 14.00-18.30 10.00-14.00 tung von 63 für die Grafik bekommen, also fast gleichwertig mit Legend of Faerghali, obwohl hier augenscheinlich Welten dazwischenliegen?

Flobert Schurthuber Wien

Die Antwort auf Deine Frage, warum "Dragonflight" eine Grafikwerlung von 63 bekommt, ist relativ einfach zu beantworten Es stimmt zwar. daß Teile der Grafiken von Draconflight recht larenhaft sind. aber eben nur Teile. Was man auf den Fotos nicht sehen kann, sind die vieten Animationsstufen der Spielfiguren. die für ST-Verhälln sse recht beeindruckend sind Ebenso sind die Dungeons gut gezeichnet und die schmucken Zwischenbilder, die zum Teil mit 512 Farben gezeichnet sind, sieht man auf den beiden Bildern leider auch nicht Kurzum: Für Atari ST-Maßstäbe ist die Grafik von Dragonflight alles in allem zwar nicht überragend aber immerhin gut gelungen Ahnliches gilt auch für Legend of Faerghad" Hier sehen die Grafiken im direkten Vergleich zu Dragonflight zwar besser aus, aber angesichts der Tatsache, daß der Amiga deutlich mehr Grafikpower hat als der ST hätte man schon ein wenig mehr erwarten können So ist die Grafik von Legend of Faerghail auch nicht Superklasse (sonst hätten wir mindestens ein Grafikwertung um die 80 geben müssen), aber schon uberdurchschnittlich.

Ignoranz?

Hiermit möchte ich meinen Ärger zu zwei bemerkenswert schlechten Entwicklungen in der POWER PLAY kundtun.

1. Der Bewertungskasten (Steckbrief): Zuerst steht hier das Genre des Spiels, im Wertungsschema, das ihr bis POWER PLAY 2/90 verwendet hebt, wurde die Genrenennung immer gelungen mit einem Spruch verknüpft und im Kasten unten abgedruckt. Jetzt sind diese Sprüche welß auf schwarz über ledem Test zu sehen. Meiner Meinung nach stehen sie da sinnios und nichtssagend und verwirren den Leser nur. Was soll man denn auf den ersten Blick von einer Über-schrift wie "Spritzig wie Sirup" halten? Ich schließe

aus Münster an. Auch ich sehe die Disketten- und Joystick-Bewertungsskalen als unverzichtbar an Dadurch sight man auf den ersten Blick, wie ein Spiel ist. Die trockene Ansammlung von Zahlen und nicht geptant", sowie "In Vorbereitung" der jetzigen Wertungskästen sind ein Tiefpunkt der Gestaltung der POWER PLAY. Erscheint ein Spiel für nur ein System, sind drei Viertel des Wertungskastens umsonst Wie sehne ich de die Zeiten zuruck, in denen einfach die Systeme, worzuf ein Spiel getestet wurde, vor den in Klammern gesetzten Systamnamen, für die das Spiel geplant ist, standen. Warum kompliziert (neues Schema). wenn es einfach (altes Schema) in jeder Hinsicht besser ist? Ich stimme auch voll Philipp Seeger aus München zu. der schrieb, daß Benutzer anderer Systeme als ST, Amiga, C 64 und PC keine Möglichkeit haben, herauszufinden. ob ein Programm für ihr System erscheint. In Eurer Zeitschrift ist in dieser Hinsicht einfach ein Loch. Um alle Computersysteme zu erfassen, muß Euer leider völlig falsch gestalteter Bewertungskasten neu gestaltet werden. Traurig aber wahr. was Ihr da an der sonst so guten POWER PLAY vermuriest habt

Wolfgang Rödonr Kint

Gewünscht: Sonderheft

Nun was zum Thema Sonderheft Das Sonderheft Nr. 1 war super! Nur daß Ihr das Spiel Gunship nicht ins Heft genommen habt, hat mich gewundert. Die Amiga-Version hatte Immerhin eine POWER-Wertung von 85 Prozent und ist somit höher bewertet als andere Spiele, die Ihr aufgeführt habt. — Ich habe gelesen, das ihr sehr viele Spieletips bekommen habt. Warum bringt ihr nicht mal ein Sonderheft mit Tips für gute Spielet heraus?

Helks Springer Leanberg

Gunship war uns etwas zu att, um es in einem Sonderheit der besten Spiele 1989 zu berrücksichtigen. Die Antegung eines Tips-Sonderheits wird dankbar vermarkt.

Spielermoral

In meinem Brief möchte ich einen Rückblick auf die Geschichte der Computerspiele auf Heimcomputern geben. Jetzt, im Jahre 1990 achtet doch jeder nur auf die Super-Protz-Grafikspiele und beachtet kaum die Handlung. Man erinnere sich doch nur mai an so quite Spiele wie "M.U.L.E.", "Lode Runner", aber auch an Spiele wie "Spindizzy", "Elite", 'Summer Games" und an die alten Infocom-Adventures. Diese Spiele hatten zwar tellweise keine Super-Grafik, aber irgendwie eine besondere Atmosphäre. Außerdem konnte man sie perfekt spielen, und auch die Gesamtwertung war immer um die 90er-Grenze herum.

Doch was sieht man heute? Billige Abklatache wie 2.B. "F.O.F.T.". Spiele, die zwar durch ihre Grafik beeindrucken, spielerisch aber totale Fehlschläge sind, Ich habe den Eindruck, die Programmierer machen sich doch heute kaum Gedanken mehr, es sel denn, sie sind schon lange im Geschäft wie z B. Lord British, alias RIchard Garriott, Nehmen wir doch mal die Fußbaltspiele-Das erste Fußballspiel war "International Soccer". Es bot zwar kaum Veränderungsmöglichkeiten, doch man konnte es ungeheuer gul spielen Wenn man sich haute auf dem Fußballspiel-Markt umsieht, sieht man solche Spiele wie Kenny Dagtish" oder "Superleague Soccer", das einem Vergleich mit "Football Manager " nicht standhält. Vielleicht melden sich auch andere und geben ihre Meinung zu diesem Thema ab.

Henning Maruhn, Dusseldari

Genauer bitte!

ich möchte eine Anregung betreffend Eurer PC-Spieletests bringen. Mich ärgert, daß nicht kier ersichtlich ist, welche Anforderungen an die Hardware ein getestetes Spiel stellt, z.B. ob eine Festplatte erforderlich ist, welche Grafik- und Soundkarten das Spiel unterstützt und wieviel Speicher nötig ist, um es zu spielen (Ausnahmen und evtl. Vorbild: "Reilroad Tycoon"-Bericht 7/90, Kompilment an hi) Da es bei PCs ganz unterschiedliche Ausstattungen gibt, ist das doch ziemlich wichtig. Deshalb wäre mein Vorschlag, daß ihr bei den Tests ein Extra-Kästchen macht, in das ihr die oben genannten Punkte schreibt Die Idee von Achim Leidig finde ich als Rollenspieler natürlich sehr gut, dafür könnten die meiner Meinung nach überflüssigen Themen "Neues aus der Comic-Szene" und "Musik, Bücher, Filme" aus der PO-WER PLAY verschwinden

Barnd Flemisch, Augaburg

Vielen Dank für Deine Kritik
Wir werden in Zukunft zwar
(noch) keinen Extrakasten für
Hardware-Voraussetzungen
einfuhren, aber im letzten Abschnitt PC-Spieletests findest
Du in der Regel alle wichtigen
Angaben über Grafik,- und
Soundkarten, Festplattenanlorderung und Speicherbedarf. mh



mich der Meinung von Ingo . S.O.S.-Ruf an Trantor (Gabriel Boltshauer)

Kleinigkeiten

ich bin insgesamt sehr zufrieden mit Euch, hoffe aber, daß ihr ein paar Kleinigkeiten noch beseitigt

1 Starkiller hat leider deutlich nachgelassen. Laßt Euch bitte etwas einfallen Er darf aber nicht "in Rente bleiben (7/90), weil er einfach zur POWER PLAY gehört Ohne Ihn fehlt einfach etwas!

2. Sehr gut finde ich die Idee. Bestenlisten für die verschiedenen Computertypen getrennt aufzustellen. Ihr solitet allerdinge auch die Ausbaustufe der Systeme berücksichtigen. Konkret meine ich damit Wenn jetzt z.B. der neue Amiga 3000 herauskommt, solltet ihr eine Liste aufstellen, welche Spiele darauf laufen und welche nicht. Die Liste braucht ja nur die Spiele zu enthalten, die ihr mit "Gut" oder besseren Bewertungen versehen habt. Außerdem wäre z.B. auch Interessant, ob sich Spiele mit Coprozessoren vertragen (auch bei PC) LISW.

3. Die Idee, Bucher und Filme zu besprechen, finde ich Ja noch in Ordnung, aber bei der Musik sind mir die Geschmäcker doch zu verschieden ich finde, ihr solltet die CD-Besprechungen weglassen, weil wahrscheinfich sehr viele Leser andere Meinungen zu einer be-stimmten CD haben (bei Computerspleien lat eine Einteilung nach Qualität sinnvoller). Statt dessen könntei ihr doch jeden Monat ein Brettspiel (ohne Computer) vorstellen, das Euch besonders out detailer hat.

4. Zu dem Leserbrief von Achim Leidig in Heit 7:90 Ich bin begeisterter Rollenspieler mit und ohne Computer. Ich wäre begeistert, wenn ihr eine Rollenspiel-Rubrik einfuhren würdet. Man könnte z.B. verschiedene Systeme vorstellen, wichtige Unterschiede beschreiben, fertige Abenteuer testen, Kontakte vermittern usw.

Robert harring. More sen



Hier gibt es die beste Medizin für Jan-Christof Klein

POWER-Tips kürzen

Die POWER-Tips sind zu lang Werft doch die viel zu langen und sich teilwelse über mehrere Ausgaben erstreckenden Komplettiösungen aus den POWER-Tips raus (z.B. "Chaos strikes back") Auch der Player's Gulde, der ebenfalls auf mehrere Ausgaben verteilt ist, hal darin nichts zu suchen Was das noch mit Tips zu tun hal?

Bringt doch mehr kürzere Hilfestellungen,

Stefan Schewczik, Graz

Wie stehen denn die anderen Leser zu Stelens Auftassung?

Begehrter Geoff

Nach langen Jahren mit C64 und C 128 bin ich vor einem halben Jahr auf einen MS-DOS-AT umgestlegen. Eines der von mir melst bewunderten Spiele auf dem C64 war "The Sentinel", der geniale Wurf von Geoft Crammond. In Ihren Bestenlisten für Computerspiele wie auch speziell für MS-DOS nam Sentinel Immer einen der ersten Platze ein.

Um so weniger verstehe ich die augenblickliche Marktlage - ich kann den PC-Sentinel von keinem mir bekannten Händler bekommen. Was ist los mit dem Markt? Ich bitte daher um Ihren Rat, woher ich das Spiel für den PC beziehen kann. Wissen Sie eine Bezugsquelle? deutsche Und zu Geoff Crammond Existiert irgendwo ein Artikel über diesen Programmierer und seine Arbeiten? Ich lese viele Zeitschriften, habe aber bisher noch nichts gefundea

Wolfram Scheunch E-Pueno dela Caux

Wenn der Händler nicht weiterheiten kann, sollten Ste sich wegen The Sentinel für MS-DOS an den Deutschland-Distributor des Programms wenden (Rushware, Bruchweg 128—132, 4044 Kaarst 2). Daß es über Geoff Crammond, der

naben The Sentinel z.B. auch 'Stunt Car Racer' schrieb, so wenig zu lesen gibt, hat einen guten Grund Dieser Programmerer uit as Publicity scheulund ist nicht gerade wild auf Interviews (ähnich verhällles sich übr gens mit Paul Woakes, dem Autor von "Mercenary und "Damocies Das ist auch so ein schuchterner Knabe) hi

Mehr M.U.L.E.

In dem Artikel der POWER PLAY 8/90 über das Handelssplei "M U.L.E." steht, daß es auch eine Umsetzung für den C 64 gab. Nun meine Frage Kann man M.U.L.E. für den 64er noch immer kaufen? Wenn je, wo und wieviel kostet es?

Restbestände von M.U.L.E. für den C 64 mußten noch beder Firma Rushware, Bruchweg 128 132 4044 Kearst 2 zu bekommen sein. Die C 64-Fassund wurde zuletzt auf einer Compilation von Rainbow Arts veroffentlicht Das Besondere an dieser Fassung. Sie befin det sich zusammen mit einigen anderen Spiele-Klassikern auf einer CD und nicht auf einer Diskette. In der Packung ist au-Berdem ein Adapter, mit dem Du einen handelsublichen CD-Player an den C 64 anschlie-8en kannst.

Sierra deutsch?

Als ich die kleine, aber keinesfalls unbedeutende Nachricht in Eurem letzten Messebericht entdeckte, be-

So	ftw	are	Küh	ın		that's error	Ling	3317	1	Ast	E (640)	GEWINNER IM M	DHAT .	JULI: LTH, 47		MEI
Y =4.W	Lq	ART	gr	4,96	C-840					4 6		gen space and	KNP	4	AM	E MI
				1.					44	the		The second secon				
			100			1 6 W 11 4			4.2"	24	W,				4.3	7
				- >					9"	40	m M	Sec of C Silver Blade E	FOL	71 45	71.48	41 1
			12	All	41.00							2nd Dis Zissill Billion F	MUL	74 95	74 95	57 (
						Lagrad of Facryttall	10 med	RUL	64 95	66.95					2	69 -
				12	4 %		-	h.								Pd.
Dagers Fige	O.T.	AUV	79 95	78.95				4		- 1					11	113
to address a state.		RUT	18.83	L & 2012								:11-			24 10	
	-11	A 16	43.2			Who Virtual	Birm	A	47		E-y 4"	U.			4 .	
		< 0	4			Mc tome Septim	OT.		-4 ×	2 24	21%	4 4		a.		10
		E (J	- 5	4				2						\$150	61.95	
		8,00	# G4	-		1		12.75	F						54.35	116
		-4"		1	2.4						(0 :		c		4"	U*
		50	2	- 110				167	4.	45	1	^			90	
		II.	AL I	4		Pool of Naconor		1			40					6
		41.50	71	9 25	1,8	Labi or second	-	41	1.1		25		*	54.95	5 95 64 95	19
		11,000				Toronto and an artist of			2.54		4.000	.0		4495	14 82	£36.5
									10.0		-			414	-4 4.	· Mary
	4 4	23	مِرسدر ب	11 pt 11.	- D	4.	9.5	7	atta.	A 70 A	AT P	a f Foot WUF Mi	Apr -J	n 4. q		
nre Bestellenso Software		n 56	ostfach 808 Rad	1331 1331	wals	Tel. 82195/7837 85 15 80 051 Annythogen ab. 1 30 USc person ab		Non-compa	per Voltage net fortier in	charty-Scho	m (i.)	Die mit * gekennzer eingetroffen sein. A	chneten ulen Sie	Spleie k	önnen : itach m	scho al ai

kam ich fast einen Herzinfarkt: Sierra-Adventures ab sofort in deutscher Sprache. Das kann doch nicht wahr sein, oder? Wenn aber doch, wie darf man das verstehen, werden ab jetzt alle neu entwickelten Spiele auch in Deutach produziert oder auch die alten umgeschrieben? Da wir gerade bei unserer Muttersprache sind, gibt es zu Ultima VI eine deutsche Bedienungsanleitung? Zu diesem Spiel such meine пächste Frage: lat Ultima VI für einen absoluten Neuling In diesem Genre zu empfehlen? Reichen durchschnittliche Englischkenntnisse aus. oder muß man Fachmann sein?

Olivei Rómisch Overoth

Die Nachricht über die deutschsprachigen Sterre-Adventures bezog sich auf die neuer Titel die erscheinen werden. Ultima VI wird's in absenbarer Zert nicht mit deutscher Anleitung geben und auf dem 9 ldschirm wirst Du Dich westerhin mit Englisch herum-

schlagen müssen. Für Ult ma VI solltest Du schon sehr gute Kenntnisse der englischen Sprache mitbringen

Und wieder Game Boy...

Ich habe einige Fragen an Sie

1. Kann man den Game Boy an ein Netzkabel anschlie-Ben, wenn ja, wieviel kostet das?

2 Lohnt es sich, wenn ich für den Game Boy wiederaufladbare Batterien und eine Ladegerät kaute?

Werden die Software-Firmen Simulationen für den Game Boy programmieren oder nicht?

Sergee Maser Lar like m

1 Der Game Boy kann mit einem passenden, handelsublichen Netzteil betrieben werden Die Kostenfliegen, je nach Geschäft zwischen 10 und 30 Mark.



Rouven Báss aus Eltersladt schickle uns diesen Finsterling

2 Ja, unbedingt, diese Lösung est erstens kostengunstig und zweilens umweltfreundlich. Von Nintendo erscheint in Kürze ein Akkupack für den Game Boy

3 Öb Simulationen für den Game Boy programmiert werden, steht noch in den Sternen Aber nachdem bisher Rollenspiele erschienen sind. - vielleicht ja. Wir werden sofort in unseren Ankundigungen n der POWER PLAY daruber benohten, sobald uns Neues zu Ohren kommt.

Alternative

Zum strittigen Leserbrief-Thema (Flug)-Simulation in POWER PLAY5/90. Main Vorschlag Warum nicht eine zivile Flugsimulation mit Action? Beim Durchlesen der Leserbriefe kam mir die Idee zu einer Hubschraubersimulation la "Search and rescue". Die Aufgabe hierbei könnte darin bestehen. Menschen (per Sellwinde) aus Seenot zu retten, Verletzte von Schiffen zu bergen, Hilfsguter abzullefern, Suchaktionen bei unterschiedlichen Witterungsverhällnissen zu starten usw. Man sieht, es könnte auch ohne Abschusse' gehen. Warum kann dann nicht das filegerische Können des Piloten, das Beherrschen der Maschine oder eine detailreiche Grafik im Vordergrund stehen (wie schon bei einigen Spielen geschehen)? Ich hoffe, daß meine Denkanstöße bei den "Machem" von Spielen vielleicht berücksichtigt werden. D.Köhler, Sovenden

DYNATEX

* SNK NEO GEO * GAMEBOY * SEGA MEGA DRIVE * * ATARI LYNX * PC-ENGINE * SUPER GRAFX *

SNK NEO GEO NAM 1975 Magician Lord Baseball Stars

Players Golf Ninja Combat Riding Hero Cyberlib

ATARI LYNX

E actrocop Blue Lightning California Games Chip Challenge Gates of Zendocon Gauntlet III Slime World Rampage Klax

SEGA MEGA DRIVE

Batman Eswat. Phel os Phantasy II Eng Golden Åxe Columns Hurr can World Cup Soccar After Burner II Moon Walker Populous Monaco Grand Prix Klax Juncion Hellfire XDR

Rastan Saga II

Thunderforce III

Ghostbusters

PC-Engine Super Star Soldier Image Fight Download Puzznic Ninja Spirit Ghosts p'Ghouls SG Armed Force World Court Tennis Son Son II Tiger Heli Klax Formation Soccer Out Run After Burner II Rabio Lepus Operation Wolf Danus He If.re Devil Crush

GAMEBOY

Alleyway Golf Super Mario Land Quix Solar Striker Tenn's Pinbail Wizards & Warriors Kwirk Balloon Kid King of the Zoo Burai Fighter

Spiderman

Gameboy mit Tetris Batterieset mit Netzter Tragekoffer

Ladenverkauf & Internationaler Versand

Öffnungszeiten, Mo-Fr. 9.30-18.30 Uhr. Sa: 10.00-14.00 Uhr Natorper Str. 6 * 4755 Holzwickede * West-Germany Händ erantragen erwunscht * Telefax (02301) 2634 * Inh. Hans J. Grah

(02301) 4134 oder 4153



Computerspie e-Tips	
myler in	62
Jh ma	6
F29 Ak a afor	6 %
Fined	6.3
The Hour to Bharries	6.3
Diagont ₄ n	63
Paladini.	66
Secret of the Silver Brane.	6
Flood	67
H.Bsfar	68
Champions of Krych	2
Man an Mansion	70
Might & Mage II	73

Power-Tips

_	
х	. 72
r 5	nwiter
8	44 T 81 C 4
41.	77 V LS 15 05 NO
R n	75 - 76
Dam.	on, tha Nedd, otion Tegond of
F	3 1 are Rightly
Legel	nd of Zelda, Dragon
Wars	28
e track	E se Are B ner
' d *	4 900 6
mana	rame a Day Manage

Verlag Markt & Technik Redaktion POWER PLAY Hans-Pinsel-Str 2 8013 Haar bei Munchen

Deathrank X Out	78
Videospie e T ps	
K us Strwama O , Reisa Tatian Dismila Lodof be Six	79
1,p,n,a	80
Rambo III Golden Axe. Lock n Chase Final Blow.	
A - L. E Hond Splake/house	82
	82 84
Spianariouse	
Spiakerhouse Shinobi	



Von jetzt an findet Ihr an dieser Stelle mein aktuelles Lichtbild. Ja., ich weiß schon, aber einen schönen Mann kann nichts entsteiten. Den Tip des Monats haben wir diasmal an einen besonders schönen Schummel-Modus vergeben. Jetzt könnt Ihr Euch in Ruhe alte Levels von "Flood" ansehen Auch alle "Dragon hight"- und "Xenomorph"-Fans werden wieder mit Karten versorgt Für Strategen, die sich mit "Imperium" beschäftigen, sind ein paar nützliche Ratschläge daber die man ruhig beherzigen sollte, so lebt es aich länger in letzter Zeit sind seltsamerweise besonders viele Fragen zu "Hillsfar eingetrudelt. Deshalb in dieser Ausgabe noch einmai eine ausführliche Lösung, die keine Fragen offenlassen sollte. An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, daß von uns reder Tip, der veröffenticht wird, auch hononert wird. Ihr macht Euch die Muhe also nicht umsonst Ubrigens, konstruktive Kritik ist immer dem desehen Für die nächsten vier Wochen wünsche ich viel Spaß vor dem Compu-Volker

Imperium

Christian Timpe aus Berin hat ein paar nützliche Tips für das Spiel "Imperium" von Erectronic Arts zusammengetragen

Game Control Panel In hm kreuzen wir zunächst nur die Kästen für Diplomacy und Economics an Den Kasten für M litary lassen wir deshalb unangekreuzt, weil der Computer sonst sofort damit beginnt, kleine, später unnutze Flotten zu bilden, was erstens sehr teuer und zweitens am Antang nicht nötig ist. Das Economics-Feld sollte man anklicken, well der Computer bestimmte Linien dam I festsetzt und man se bst diese später leicht korng eren kann (z.B. auf Zölle bei bestimmten Imperien). Auch die Dipomatie ist beim Computer immer aut aufgehoben.

— Als nächstes geht man auf die Population Control ein Anfangs genügt ein Wert von 2 bis 4. später (ab ca. 2100) kann man ihn steigen lassen. Wichtig Kurz vor Wahlen sollte man nie einen negativen Wert einstell ein! Soit eies trotzdem einmarinötig sein, die Wahlen am besten vorziehen oder abwärten. Will man gezielt die Truppenstärke auf den Planeten verstärken, so sollte man damit ca. 3 bis 8 Jahre früher beginnen (3 bei bereits hoher Bevölkerungszahl, 8 bei genngerer).

So kann man seine Flotten und den Planeten schnell aufrü-

- Im Subordinate Display kann man zu Beginn ebenfalls kleinere Veränderungen vornehmen. So sollle man die inkompetenten Planetenführer in den Ruhestand entassen und für sie qualifizierte Laute einsetzen. Das ist wichtig für mmer wieder auftretende Anarch ezustände und Revolten Die qualifizierteren Fuhrer verringern Dauer und Schwere von Revolten. Außerdem läuft man night Gefahr, sie zu "übersehen" und sie versehentlich an Nostrum-Mangel sterben. Möglich ist dies bei den Führem von Mars. Venus und Saturn. Bei den neu eingesetzten Leuten sollte man unbedingt auch auf den Loyalty-Level achten1

- Besonders wichtig am Anfang: das gesamte Militär Neue Schiffe kann man beruhigt bauen (am besten auf den technisch höchst stehenden Planeten, also am Anfang auf der Erde) Man sollte aber demäßigt zu Werke gehen und nichts übersturzen. Für das reine Erkunden von Sonnensystemen genügen pro Flotte zwei Schiffe (der Scout-Typ ist ein schnelles Raumschiff und dafür fast ideal), also nicht zehn bis funfzehn Schiffe in eine Flotte stecken! Man solite mit maximal sechs Schiffen

anfangen und dies dann später steigern. Truppen dagegen sofort aufstellen. Wenn später große Flotten gebildet werden nussen, können diese auch sofort mit der nötigen Stärke für einen Angniff auf Planeten bemannt werden. Deshalb auf allen Planeten damt beginnen, da sie später auch auf allen Schiften hergestellt werden können.

- Eine große Rolle in "Impenum" soielt das Nostrum. Mit den ersten Flotten sollte man sich zunächst einige Lieferanten-Planeten sichem, um später nicht erst einen Eroberungsfeldzug zu starten Drei dieser Planeten, die Nostrum produzieren, sind. Luaiax, Luatax und Al elux. Sie sind alle ungefahrdet zu erobern und fördern interessante Mengen (Luatax 87!) Das Nostrum sollte gezielt auf die besten und wichtigsten Personen eingesetzt werden. Die idealen Werte sind im Handbuch auf Seite 67 nachzulesen. Aber nicht alizu verschwender schildamit umgehen

Die Förderung von Planeten ist wünschenswert und
wichtig, jedoch nicht ungefährlich. Wer zu stark versucht, die
Planeten Zu verbessern, der
wird durch Anarchie und Wahl
schlappen oder mit der Exekution bestraft ist das imperium
jedoch wirtschaftlich stark und
auch stab i genug, kann maneinzelne Planeten fördern. Am
Anlang ist in dieser Hinsicht
vornehme Zuruckhaltung
än-

— Aligemeine Tips. Nach der Kolonisierung vom wichtigen Planeten sofort Archen nachschicken, allerdings nicht übertreiben Bei längeren Resen kann es sonst zu Engpässen wegen anderer eben eroberter Planeten kommen. Au-Berdem die Förderung dieser Planeten nicht vergessen.

Anarchie und Revolten sind große Gefahren für Eure Karr ere als Hemscher sie solten sofort unterdruckt werden Dazu sind mehrere Ponkte zu überprüfen: Unterversorgung des betrettenden Planeten Bevölkerungszahl -- mögliche Vernachlässigung des Planeten bei Wirtschaft, Militär etc. Außerdem kann es auch daran liegen, daß bei der Produktion von Gütern Fehler gemacht wurden. Im Fall einer Revolte sınd deshalb die Amter für Wirtschaft am besten auf den Computer zu übertragen Besonders antailig für anarchische Zustände sind Mars, Jupiter sowie viele der Neuerwerbungen

In späteren Jahren (ab 2100) sollte man nur noch starke, große Flotten auf die Reise schicken. Manchmal werden sie auf ihrem Weg zu einem unkolonisierten Planeten angegriffen und müssen sich entsprechend verteidigen können Allerdings sollle man die Größe auch nicht übertreiben und dafur besonders auf die Bodentruppen und Fallschirmjägereinheiten achten. Solche Monsterflotten" läßt man am besten auf hochtechnologisierten Planeten bauen

- Kümmeri Euch "menschiiche" und vernünftege Bündnisse. Liegt ein Angebot vor grundlich prüfen und auf eine zukunftsträcht ge Perspektive prufen ist die Wirtschaft stark genug, so solle man eine stärkere Selektierung der Planeten vornehmen und besonders die starken P aneter (siehe Tabelle Handbuch Seite 21) fördern Jetzt kann man auch einige uninteressant gewordene Planeten dekolonisieren Alle Nachrichten aufmarksam lesen, dabei auch die Desaster-Meidungen nicht vergessen. Wenn nötig dem entsprechenden Planeten Hille anbieten. Außerdem erfährt man dadurch, weiche Planeten gerade durch Kriege geschwächt sind und eine eichte Beute für die eigenen Angriffsflotten sind. Die Informationen uber die Imperien und Planeten sind sehr nutz ich und solften deshalb auch regelmäßig uberpruft werden. Hier kann man schnell erkennen, weicher Planet Hilfe benötigt oder auf welchem es bald pol tische Probleme geben dürfte Durchaus auch einmal in besseren Zeiten eine Wahl einlegen. Das kann spätestens dann nützlich sein wenn in einer Problemphase die năchste Wahl erst in 20 anstatt in 5 Jahren stattlinden muß.

Ultima V

Hier ist er, der Zauberspruch für "Ultima V", der nicht in der Anteitung steht. Herausgefunden von Peter Wolf aus Homburg Er tautet "An Ylem", benötigt die Zutaten "Garlic" und "Blood Moss" und kostet nur ein jämmertiches Magiepunktchen pro Spruch Mit diesem Zauberspruch ist man in der Lage, kleinere Dinge wie Tische, Stühle usw. verschwinden zu lassen. Wer möchte.

daß sein Gesprächspartner stehend mit ihm spricht, zaubert seinem Gegenüber einfach den Stuhi unterm Hintern weg Natürlich kann rean diesen Spruch auch einsthafter anwenden Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

F 29 Retaliator

Thomas Biese aus Rendsburg hat einen prima Tip für alle, die auf ihrem Amiga mit der F 29 herumfliegen

Um nicht nach jedem Abschuß wieder von vorne anzufangen, hat er folgendes probiert Zu Beginn des Spiels sucht man sich, wie in der Anleitung beschrieben, seinen Rand, sein Szenarlo und die dazugehörige Mission aus. Die Programmdisketten müssen während des Flugs schreibgeschützt bleiben. Nach erfolgreicher Beendigung der Mission und anschließender Landung folgendes beachten

- Das Flugzeug abbremsen, bis es steht. Disk 1 aus Laufwerk nehmen Schre bschutz entfernen Disk

1 wieder in das Laufwerk einlegen und erst jetzt die "Quit"-Taste drücken. Die Punkte werden jetzt auf der Diskette desoeichert Wichtig. Vor Beginn einer neuen Mission den Schre bschutz wieder akt vieren Das kann im Rahmen des ständigen Diskettenwechsels geschehen. Sollte man während einer Mission abgeschossen werden, so kann man jetzt jederzeit wieder dort in das Spielgeschehen einsteigen, wo man zuvor authörte. Dazu ım Musterungsmenü nur den vorher ausgewählten Rang anklicken und dann die Funktion "Load Previous Pilot" durch Anklicken aktivieren. Das funktioniert aber nur in dem Szenario, in dem man das Zeitliche gesegnet hat,

The Hound of Shadow

Tifo Christ aus Hattersheim hat sich unter die Okkultisten gewagt und at dem Geheimnis des "Hound of Shadow" auf die Spur gekommen. Hier sei-

Level 9' TRAP

Leve: 10: THUD

Level 11 FRAK

Level 12: VINE

Level 13: JUMP

ne Komplettlösung, erspieit an drei Nachmittagen

Zuerst ein Wort zum Charak ter. Hier ist es eigenflich egal. wen man nimmt. Mit guten Okkultismus- und Sorachkennin ssen, bekommt man aber häufig etwas mehr Hintergrundwissen. Ven den vorgefertigten Charakteren ist deswegen Sally am besten

- Zum Spiel

Während man in der Sitzung nur wartet und Löcher in die Luft stiert, kann man danach der erschöpften Lady Saunders erste Hitle leisten. Wieder zu Hause, amusiert man sich noch im West End und geht dann ins Bett Am nächsten Morgen kest man den "Tatler" und informiert sich über die möglichen Aktivitäten der nächsten Abende. Dann holf man sich die Pflanze und wartet draußen bis zwölf. Bei einem guten Essen hört man interessiert einer höchst okkulten Geschichte zu (Gähn!) Der Empfehlung sich einen Besucherpa8 furs Museum zu besorgen, sollte man auf jeden Fali nachkommen Zu Hause schreibt man dann einen richt gen Antrag (write to director)

Am nächsten Morgen um 9 Uhr sollte man punktlich im Museum sein Ein Besuch im Laden Johnt sich zwar nicht. machen muß man ihn aber trotzdem. Fragt nach Mr Talbot Im Lesesaal des Museums alle emplohlenen Bücher tesen Amnächsten Morgen, von der sanlt säuseinden Stimme der Haushälterin geweckt, folgt man der aufgebrachten Miss Powers mit einem ent-schiedenen "Yes" Außer Spesen nichts gewesen. Dafür tut sich im Laden etwas. Mit Mr. Ta bots Adresse in der Tasche gehen wir nach dem Rechten schauen Der Gute ist leider sehr zerstreut. Daheim im Bett esen wir die Times Abends zeigt uns John/Harriet einen interessanten Brief Vor allem das Siegel verdient unsere Aufmerksamke t

Am nächsten Tag im Laden erwartet uns beinahe ein Rausschmiß. Nur das Siegekann Mr. Marcus von unserer Unschuld überzeugen Ein Abstecher zu selbigem, läßt uns gerade noch rechtzertig erscheinen, um ihm das Leben zu retten. Wieder zu Hause wartet man bis sechs. Anschließend erzählt man Miranda von der Sitzung und erk ärt Pelham für unschuldig Barthory ist da schon viel verdächtider

Am nächsten Morgen sollte man den Dachboden unter die Lupe nehmen. In Mr. Marcus' Laden lest man das Journal und fragt nach dem Plateu von Leng. Leider hat Mr. Marcus keine Ahnung und verweist auf "Nameless Čults' Im Museum holt man sich den richtigen Paß und besorat sich den Schmöker Mit den nötigen Informationen versehen, schlägt man beim nächsten Treffen vor, den Hund zu töten und einen Homunculus anzufertigen. Der alte Paraceis us hat genau zu diesem Thema ein Buch geschrieben Schaul Euch einmalim Museum um. Zu Hause in der Kuche den Ton aus der m igeschleppten Bluma nehmen Anschließend die Pfanne mit Wasser Salz und Schwefel fullen Dazu noch ein paar Nägel und Haare Wer Lust dazu hat, kann durch das Gate m Dachboden einen kleinen Rundling zu Talbot unterneh-

Am nächsten Morgen geht's nach Blythburgh, Dort im Pub. ein Zimmer buchen. Das Wasser kann man mitnehmen, das Baromeler muß man milnehmen. Backe, backe Kuchen und fertig ist ein Homunculus. Den Guten deponieren wir in der Kirche Jetzt schreiben wir noch schne Leinen Brief an Miranda und fallen anschtleßend in Trance. Das war's auch schon

Dragonflight

Die ersten Karten zum Rollenspiel "Draponflight" habt Ihr ja schon in der letzten Ausgabe gesehen. Thomas Lichte hat sich langsam weiter vorgearbeitet und Lefert Euch jetzt die nächsten Dungeons, Dragonflight ast derert komplex. daß wir Euch auch weiterhin mit prima Karten versorgen können in den nächsten PO-WER PLAYS geht es also werter. Nun aber in den Dungeon westlich von Pegana Gegenüber legt übrigens der Tempel Stormwing'

Level 3. Raum 1 - leer Raum 2 -Kiste, Raum 3 -- vier Skelette. Kiste, Raum 4 - verschlossen, Kıste

Level 4

Raum 1 - 3 Ske ette, Raum 2 — 4 Geister, Raum 3 — leer. Raum 4-2 Trolle, Kiste, Raum 5,6,714 - 4 Balrons, Raum 8 -4 Ghule Kiste, Raum 9 - verschlossen, leer, Raum 10 - 1



Flood (Amiga, ST)

Der Tip des Monats geht diesma an Frank Netta aus Marl Er hat uns als erster alle Levelcodes zu Electronic-Arts neuem Spiel "Flood" schickt und darf sich über 500 Mark auf se nem Konto freuen

Level 1: FROG Level 2: YEAR Level 3. QU F Level 4 LONG Level 5 WORD Level 6 FRED Level 7 WINE

Level 8: GR P

Level 14 NILL Level 15 FOUR cevel 16 GRIT Level 17 ZING Level 18 JING Level 19. LIDO Level 20 POOL

Level 21 HATE Leve 22 REED Level 23: LIME Level 24 QUID Level 25 WING Level 26 FLEE Level 27 GIGA Level 28 HEAD Level 29 ± OOP Level 30 SING Level 31 JOUX Level 32: PINK Level 33: GOGO Leve 34 LETS Leve 35 QUAD Leve 36 BRI. Level 37 EGGS Leve 38 HENS Level 39 NA . Leve 40 SOAP Leve 41 FOAM Leve 42 MEEK

s fe a der Te too e s

e eon te

reserve

or

fill se mabby

fill to to de

or

fill a fe

or

f

† Troff, Kiste, Raum 11 — Kiste Raum 12 — Kiste Raum 13 — 3 Troffe, Kiste

Level 5

Alle Räume sind randvolimit Monstern. Wenn man nicht viel Zeit verpfempern will und den direkten. Weg liebt, sollte man das Rätsel idsen (Dieb. 1. hall das Pferd gestohlen)

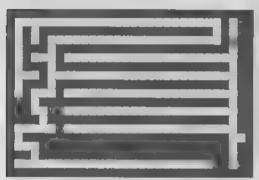
Level 6

Raum 1 — 4 Gnolle, Kiste Raum 2 — 3 Gnolle, Kiste Raum 3 — 2 Energiekugeln Raum 4 — Kiste, Raum 5 — 6 Skelette, Raum 6 — 1 Troli Raum 7 — Kiste. Raum 8 — 4
Energ ekugeln, Kiste, Raum 9
— Kiste. Raum 10 — Kiste.
Raum 11 leer, Raum 12 — 1
Skeleft. Raum 13 — Kiste.
Raum 14 — 3 Guhle, Kiste.
Raum 15 — 4 Gerster. Kiste.
Raum 16 — Kiste. 4 Gnol e
Level 7

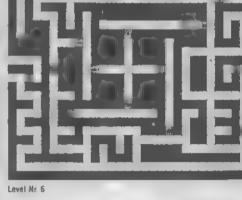
Raum 1 — 4 Ske ette. K ste Raum 2 — 8 Gnolte, Raum 3 — Kiste Raum 4 — K ste. Raum 5 - Kiste, Raum 6 - Kiste.
Raum 7 - 6 Geister, Raum 8 Kiste Raum 9 - Jeer Haum 10
- 3 Trofle, Kiste. Raum 11 - 4
Energiekugeln Raum 12 - Kiste, Raum 13 - 3 Trofle. Kiste.
Raum 14 - 4 Guhle. Kiste.
Raum 15 - 4 Geister Raum 15

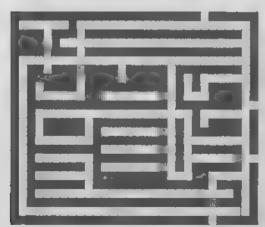
- Kiste Level 8

In der Kiste hinter der Gehe mwand befinden sich vier

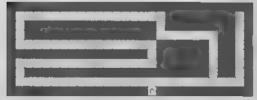


Level Nr 3

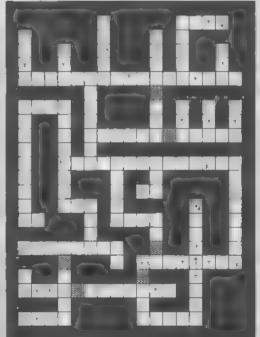




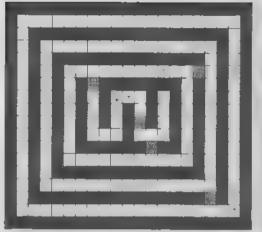
Level Nr. 4



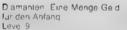
Level Nr. 5



Level Nr. 7

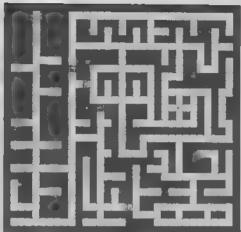






ste Raum 4 1 Tro I Kiste Raum 5 10 Sketette Raum 6 Kiste Raum 7 Per Raim

Raum 1 — leer, Raum 2 — 3 | 8 — Kiste, Raum 9 — 6 Gnolle Gnolle, Raum 3 - 2 Guhle, Kl- I Raum 10 - Kiste, Raum 11 -



Level Nr. 9

4 Trolle Raum 12 7 Geister Raim 13 Kiste 3 Skelette Raum 14 10 Skelette Raum

Raum 18 Kiste Raum 19 3 Ghule Raum 20 3 Ghule Kiste Raum 21 3 Trolle 15 - 6 Gnolle, Raum 16 - Kr. Ste, Raum 17 - 6 Gnolle, Raum 23 - 6 Skelette Raum

NEUERÖ	FFNUNG	GAME-i	PLAY	NEUEROFFNU	JNG
MEGA DRIVE	PC ENGINE	GAMEBOY	NEO GEO	LYNX	
ncl Spiei Batman Cyberball Klax Phelios Columns	379 nc Sple 115 Ninja Spir, 115 Sid Soidier 109 Xevious 114 Kax 89 mich Fight	349 M Tetris 109 D Dragon 109 Quarth 105 Puzznic 105 F cp. 109 G ad-	169 Konsole 59 NAM 1975 59 Golf 59 Ninja 59 Magician 59 Joystok	829 Konspie 439 Gauntiet 469 B g il 459 SI World 449 E Cop 1 19 Ca Games	389 79 79 79 79

Geschäftseröffnung am 3. Okt. 90! Tgl. von 16 Uhr - 19 Uhr Bitte besuchen Sie uns: Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1

Telefon bis 21 Uhr

Konsoler Line 05246/1572

Ausrieferungslager Berlin

030/6912156

Solori bestellen! Pressiste actordem
NN + 8 DM, VK + 4 DM.

Preisitete mit Konsolenspieltests, Bildern und Angeboten. Gleich enfordern!

Alle Geräte o. FYZ Nr. u. VDE Pr. Anschluß der Geräte stellt eine Ordnungswidrigkeit dan

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:



Anzeigentexte unter Postiagernummer können leider nicht veroffentucht

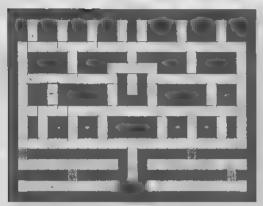
!Lösungsservice Berry! 'Neu und Brandheiß! KOMPLETTLÖSUNGEN + PLÄNE: · illi Wars * Durgeon Maste * Bloodwych I Chaos strikes back * Xenomorph * Hitisfar * Poe of Radiance . t ma * Champions of Krynn * Ultima VI u v a

Secreta the Short Burst

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

in the second second Bestellung rund um die Uhr bei Losungsservice RICHARD BERRY

Tel 0911/795102



Leve, Nr. 10

24 - leer Raum 25 - Kiste. Raum 26 - 4 Ghule Raum 27 - Kiste, 4 Sketette, Raum 28 4 Geister K ste (Landkarten leii 06), Raum 29 - 3 Ge ster, Raum - 30 - 4 Geister, Raum 31 - leer, Raum 32 - 3 Genster, Kiste, Raum 33 - Kiste. Raum 34 - Kisle, Raum 35 -8 Geister Raum 36 - 8 Gei ster Kiste Raum 37 - 2 Trolle Kisle. Raum 38 - 4 Ge ster, Kiste. Raum 39 - 4 Ske ette. Raum 40 - 2 Trolle, Raum 41 - Kiste, Raum 42 - leer Raum 43 - 2 Ghule, Kiste, Raum 44 — 4 Ghute, Raum 45 - 1 Troll, Raum 46 - 10 Skeette, Raum 47 - 8 Gnolie. Raum 48 - 4 Tro le. Raum 49 - 3 Guhle Kiste (Trank für König Hafton), Raum 50 - Kiste Raum 51 - Kiste, Raum 52 eer

Leve 10: Raum 1 — Kiste (Landkartenteil 07) Raum 2 bis 8 — Kisten

Paradroid

Da wir alle auf "Paradroid 90" warten hier erstmal ein paar Tips zu "Paradroid", um die Warteze t etwas zu verwirzen Lars Fiechel aus Barsinghausen stellt Euch die verschiedenen Roboter vor

0-K asse Hier gibt es nur einen Entrag, näm ich das 001-Influence-Device, das man zu Anfang steuert Es ist, we woh jeder Paradroid-Spieler weiß, recht wendig, aber nur ungenugend bewaffnet. 1-Klasse

Diese Klasse umfaßt zwei Roboter die für die Sauberkeit der Raumschiffe verantwortich sind Beide der 139, sind im Grunde genommer Kanonenbuter und

sollien nur im absoluten Norfalf verwender werden (also z.B. wenn man ein "flackerndes" 001-Device hat und keine Reparaturstelle in greifbarer Nähe ist, oder man von 8er Droden umzingelt ist) 2-Klasse

Diese Klasse ist für Einsteiger, die sich noch bei der Ubernahme anderer Roboter schwer tun, ein recht geeignetes Übungsobjekt. Sie verfugen nur über wenige Energiekapseln und können somit eicht besiegt werden. Außer- ! dem kann man sich ihrer für eine ganze Weile bemächtigen Die leichteste Methode, die Decks von 1er 2er und auch 3er Droiden zu säubem list allardings, sich einen Droiden der 7-Klasse (kommt alles noch) unter den Nagel zu rei flen und die auf diesen Decks belindichen Droiden eintach zu 'disrupten

3-Klasse

Dies ist die Gruppe der Messenger"-Droiden, "Botenjungen", die in einem Raumschiff fatig sind. Den 329 kann man hierbei alterdings vernachfässigen, da er seinen Kollegen 302 sehr in der Geschwindigkeit nachsteht (kein Wunder da der 302 über ein Anti-Grav-Aggregat verfügt und somit keiner Haftreibung unterliegt) Der 302 eignet sich sehr gut als "erste Stute" für erfahrenere Spieler Er ist meist noch relativ leicht zu ubernehmen ziemich finti und verlugt über eine Anzahl von Energiekapseln, mit denen man auch ohne we leres einen 6er oder sogar einen 7er ubernehmen kann 4-Klasse

Bei den 4ern, den Instandhaltungsdroiden, treffen wir auf den ersten bewaffneten Droiden Der 476 verfugt über eine einstrahlige Laserkannne die man, da sie eigentlich für Reparaturarbeiten gedacht ist schlicht zweckenftremdet. Die anderen beiden Dro den die ser Klasse, den 420 und den 493, kann man ebenfalls vernachlässigen, da sie über keinertei herausstechende Merk male verfugen. Der 420 kann allerdings nicht mit einem Disruptor zerstört werden 5-Klasse.

Die Droidenklasse, die sich um die Mannschaft kümmert zählt ebenfals zu den Paz Ilsten, de sie keinerle Bewaffnung besitzt und auch recht langsam durch die Gegend schleicht 6-Klasse:

Jetzt wird es interessant denn wir sind bei den Wachdroiden angekommen. Diese Droiden verlugen über eine einstrahlige, der 629 sogar über eine zweistrahlige Laser-kanone, die sich durch anstandige Leistungen ausgezeichnet haben. Der 629 ist aller dings ein wenig langsam 644 und 615 eignen sich recht gut zur Säuberung von Decks mit Droiden mittlerer Klasse (4 bis

7 Klasse

Dies sind die Kampfdroiden Modell 711 und 742 verfügen über den Disruptor, der wie bereits erwähnt, auf den Decks mit schwächeren Droiden durchschtagende Wirkung erzielt Das Modell 751 wind zwer als "powerfull" angepriesen, ist aber viel zu langsam und zu unhand ich. um einen guten Kämpfer abzugeben



8-Klasse

Die Klasse der Sicherheitsdroiden besteht aus einer Schnecke (833), einem Schluderhannes (834) und einem Prachtzapper (821) Ohne Frage ist der 821 die ultimative Kampimasch ne. er ist schnel and wendle and vertilat über Zwillings-Laserkanone. eine Der 834 ist zwar schnell aber nicht sehr robust. Außerdem hat er nur eine einzelne Laserkanona. Vom 883 ist aufgrund. seiner fehlenden Geschwindigke t abzuraten

In dieser Klasse gibt es nur einen einzigen Droiden, die Nummar 998. Er ist sozusagen der oberste Chef von allen Seine Fähigkeiten lassen sich mit denen des 821 vergleichen Man beseitigt ihn am besten durch eine schlichte Übernahme. Wobei allerdings Vorsicht geboten ist, da der "Command Cyborg viele Energ exapseln besitzt und ein harler Gegner st.

Bei der Übernahme von Droiden ist darauf zu achten, daß man nach der Wahl der richtigen Seite, zuerst die Fal der einfärbt, an die der Gegner nicht herankommt. Vorausgesetzt man hat genug Energie-kapseln, um die vom Gegner eingefärbten Felder wieder zuruckzufärben. Wenn man nur drei Kapseln haf, sollte man sich auf Letzteres beschränken.

Im al gemeinen empfiehlt es sich, die hohen Robotermode le durch Übernahme unschäd lich zu machen, da man bei einem offenen Kampf zu leicht Energie verliert. Leider hat man la mehr als zwei dre Kāmpfe vor sich. Decks sollte man erst verlassen, wenn alle dort befindlichen Droiden besiegt sind, so daß die verzweifelte Suche nach dem "leizten Droiden" entfällt Außerdem sollte man auf einigen Decks ein paar kleine Droiden stehenlassen. Wenn man dann einen hohen Droiden verliert und auf ein schwer angesch agenes 001-Influence-Device angewiesen ist, so hat man im mer noch ein paar leicht zu ubernehmende Droiden zur Hand Noch ein Tip an diejengen, die das Programm bis in die letzten Ecken ausreizen wollen. Wenn man seinen Droiden mit einem gerade explodierenden Droiden koppelt, ergeben sich bizzare Mischformen, die allerdings nur selten einen praktischen Wert haben

120V

66

Secret of the Silver Blades

Andreas Luiskand aus Wien hat schon die ersten Tips für das neue Rotlenspiel von SSI ausgeknobelt. Damit dürfte einer erfolgreichen "Lich"-Jagd nichts mehr im Wege stehen. Die Party

Hier soilte man sich etwas Zeit lassen und mit Bedacht vorgehen, da gerade im AD&D-System e nige Besonderheiten zu beachten sind Besonders auf die Stutenbegrenzung nichtmenschlicher Charaktere wie Zwerge, Gnome, Elfen und Halberien achten. Nachfolgendeine Party, die sich als besonders vielversprechend erwiesen hat Paladin, Human Ranger, Elf Fighter/Magic User, Owarfen Fighter/Thief Cleric, Human Magic User Nachdem man die magischen Gegenstände unter der Gruppe aufgetent hat soilte man einen Besuch im Waffenshop machen, der sich im Osten von New Verdigris befindet Dort die Party umfassend ausrüsten. und danach einmai abspeichern

"The Well of Knowledge"

Zu jener gelangt man durch das mag sche Portal im nörd-Lehsten Raum des Stadtkommandantenhauses. Der Brunnen wird von ein paar roten Drachen bewacht, darunter auch ein 'Ancient red Dragon' Der alle Knabe ist etwas schwerer weinzukriegen, also soilte man sich von einem Mann in New Verdichts die "Scroil against Dragon Breath" besorgen Jetzt dürfte die Befreiung des Brunnens kein Problem mehr sein. Nachdem man das geschafft hat, kann man dort im Laufe des Spiels immer Rast machen und wird nicht von Monstern behelligt Die vielen kleinen Gebäude in der Nähe des Brunnens beherbergen Portalräume, die man aber erst nutzen kann, wenn man das entsprechende Gegenportal betreten hat Der Brunnen selbst liefert wichtige Hinweise, wenn man ihm 100 Gems opfert

"The Amulet of Eldamar" In einer Karle im deurnal wird der Weg zum Amulett be schrieben Wieder gilt es den roten Drachen, der das Schmackstuck bewacht, möglichst schnell zu beseitigen Wenn so ein Drache erst einmal zum Angriff kommt, sind schnell ein paar Hitpoints flöten. Mit dem Amulett lassen sich bestimmte Schlüssel finsich bestimmt

den, die man unbedingt braucht, um dem "Dreadlord" auf die Pelle zu rucken "Derf. Kleriker des Tvr"

Derf hält sich im Tempellevel in den Minenschächten auf Man muß die Geheimtür im Sudwesten des Tempelsaales benutzen Wenn man ihn findet, bietet er der Party den Beitritt zu den "Sitver Blades" an Allerdings muß man vorher die acht Teile des 'Staff of Oswulf finden. Die Teile sind in den Minenschächten, 1 bis 8 verborgen. Jeder Minenschacht hat vier Stollen in seiner Mitte, die in alle vier Himmelsrichtungen auslaufen Nachfolgend die Richtungen, in denen man die Teile des Stabes findet Teil 1 Westen Tei 2 Westen Te 3 No den Te 4 Suden Tei 5 Norden Tei 6 Westen Tel 7 Suden, Terl 8 Süden Dungeon.

Im Norden des & Leveis befindet sich ein Teleporter, der einen in den 9. Level transportier Hat man sich bis zur Mitte durchgeschlagen, geht man nach unten in den Level B. Dort immer in Richtung Osten, und schon hat man den Eingang zu schon hat man den Eingang zu

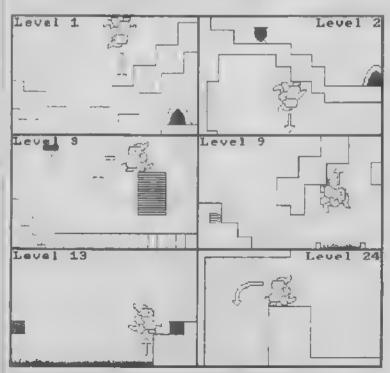
den Gewößen gefunden. Dort spukt ein etwas seitsamer Geist herum, der dauernd irgendweiche Rätsel stellt. Die sollte man besser lösen, denn em Kampf mit Eisengolems ist nicht gerade zu empfehlen Hier die Lösungen der Rätsel 1. "Your Heart", 2. "Your Word" 3. "Your Breath' 4. 'Ri-ver", 5. "Water", 6. ' Silence", 7 "Wind", 8. "Fire" Im obersten Stockwerk angelangt, sollte man drei Schlüssel sein eigen nennen Immer schön suchen Hat man dann noch im großen Raum ein paar "Perple Worms" erledigt, findet man dort auch den Eingang zu den Eishöhlen Die Eishoh en

Damit Ihr Euch nicht verlauft, hier ein paar Verhaltensregein Der schreienden Dame
nicht unbedingt folgen, es ist
die "Clerc of Phian", welche
sich mit Eurer Hilfe aus den
Höhlen retten will Onen ert
Euch lieber an der Skizze mit
der Ihr in die wichtigen Gebiele
vordringen könnt Im "Frost
Grants Lair" solltet ihr füchtig
aufmischen, hier gibt's viele
Erfahrungspunkte. Nachdem

thr mit dem Leader gekämpft habt solltet Ihr nach dem Ausgang suchen. Die Schritte bis zur Lösung ergeben sich danach von se.bst.

Zum Schluß Tips zum gro-Ben Finale mit dem "Dreadlord". Vorsicht ist geboten! Er war einst ein großer Magier und besitzt eine Menge gefährlicher Sprüche. Wie andere Untote ist er unempfindlich gegen Verzauberung, Elektriztät. Schlafsprüche. Schwächungsstrahlen källe und Todesspruche (logisch). Priester abider 6. Stufe und Paladine ab der 10. Stufe können für Glück versuchen und den "Lich" vertreiben. Vielleicht klappt es. Der beste Zauber ist ein verzögerter Feuerball, emgestellt auf zehn Segmente.





Naturitch sand noch viel mehr Schatzkammern im Spiel versteckt. Frohes Suchen



ca. 35000 Computerbesitzer and regelmäßig unsere koetenloee Preisliste. Sie auch wenn Sie wol

Shift albor's Johnso ainel wit Dautschlands beliebtenten Softwarehau

Kniffliges Strategiespiel mit uber 150 Leveln und Editor

Amiga	59 90
MS DOS	64 90
Alan ST	59 90
C 64	39 90

MG_DOS uses plats

Buttlemaster *	74 90
Farthrae	84 90
Flight of the Intruder	79 90
Guns & Butter	29 90
Haves Hook a' Games II	79 90
International Secon Challenge *	69 90
Jack Nicklaus Unimaed Golf	89 90
List Nine 2	64 90
Rapcon	79 90
Secret of the Silverblades	4.90
Silent Service ii	89 90
Thunderstnke	59 90
Tracon 2	89 90
UMSn	79 90

Prince of

Persia :

Komplett in Deutsch

79.90

AMIGA & ATAREST

	ATION	Mari
Apprentice *	59 90	59.90
Ballierraster*	74.90	54.90
Cadaver*	69.90	69 90
Days of Thursder "	89 90	69.90
Dragonflight "	69 90	69 95
Final Battle *	89.90	_
Fimpo's Quest "	54.90	84.90
Flood **	-	49.90
Intern. Soccer Challenge	89,95	89.95
Midraght Resetance	89.80	49.90
Operation Statem	64 90	54.90
Shagou Warnor T	59 90	48 90
Services	99.90	89 90
Startslade	64 90	64 9C
JMS II	74 90	74.90
		~

Back to the Future II

Das Spiel zum Film

Amiga	59 90
Atar ST	59 90
MS DOS	59 90

C64 GOODIES

All Fime Fevories	49.90
Accirations *	38 90
Berravas	3000
Dragona of Flame	2000
Flimbo 5 Juest	SERV
Internations Soccer Challenge *	59 90
haly 990 Where's Fidden	35.90
Kickelf II	39 90
Rick Dungwood II *	39 90
Shedow Wentors"	38.90
Slusii Ware **	39.90
Sk or ke	9900
ultimate Gof	17,000
Vendela	38.90

GROBE JOYSOFT-

Amiga MS-DOS

Scheid ans bei zum 31 10,90 unter Logo. aus cleape Anzege zu and we scheden Euch dehr ein Poster von Bassessa. Spielen und ursere neue mit infos vollge-stoptle Presides telenn bei JOYSOFT kauft keiner die Matze im Sack)





Gotteswag 157 Tel 02 21 44 30 56 Unsere Schalt und Versandzentrale Köin 1

Northasetr 24 26 Tek 02 2: 23 95 25 unsere Filiale mit Schwerpunkt 'Anwender-Solt weid (feat) immer Flat Sonn. Münstersti 18, Tel 02/28 66/97/26

Düsseldorf 1 Pempellorter Str 47 Tel 02 11 36 44 45

GAME BOY

Die tragbare Onginal-Konsole von Nintendo 169 00 Folgenden Spiele Mitten ver für den Gume Bry jake 38 49 90 28 Alleywey, Golf Super vieno Land, Cluss Soter Strike, Tenne.

Atary Lynx vilu Netzed & Celf Games 389 DM Diverse Spiele Seleibac

DAS KLE NGEDRUCKTE intum und Presanderungen vorbe halten. Mr. Stemchen 🔭 gekennzeichnete Ansie MC Semicinan in getain transchiners Active matern bei installieg ung noch nocht erterber wenden jedoch in flutze erwanet. Wirk naben stähnig, in Gib TAL Svillus Arbeit GRAMME his Sei vordlag und sie men ihnen der um meet sichen am gelechen. It ginze gehannt mit sein in der vordlag vordlag der - deutsche Anietung

Deutschlands leisungsfähigsten BLITZ-VERSAND erreichen Sie unte der SAMMELNI MMER

02 21 - 44 30 56

Teletonische Besie ...annahme rund am die Uhr Anruf genugt

Hillsfar

Von Elvira und Rainer Sigl stammen diese Tips zu dem AD&D Smel "HitIsfar" Die beiden haben Hillsfar für jeden Charakterberuf extra gelöst Aligemeine Tips

- Die Monster in der Arena - Lefty the Orc: am leichtesten zu besiegen Warten, bis er kurz vor dem Zuschlagen deckungsios stehenbieibt und Ihn darin mit drei Rechten in den Sand schicken Besonderheit keine

Red Minotaur Ebentails recht einfacher Geoner Bewegt den Kopf zweimal, bevor er einen Kopfstoß ausführt. Attackiert links, Kopfstoß, rechts Besonderheit: Kopfstoß

- Sslader the Lizard Man Auch noch nicht besonders schwer Wenn er die inke Hand. öffnet, schnell mit links zuschlagen und umgekehrt. Ist nach dem Schwanzschlag mehrmals andreifbar

Besonderheit Schwanzschlag - Mortin the Knight Erster schwieriger Gegner. Die Fedem des Helmes bewegen sich vor jedem Angriff Wenn er den Kopf einzieht, müßt Ihr Euch nach links werfen, wenn Monn still steht und die Federn wippen, schnell angreiten und nach rechts werfen. Greift gerne links, rechts und gegen die Beine an.

Besonderheit Beinschlag

- Ottis the Orc Ziem ich harter Brocken Der Bursche greift geme in der klassischen Kombination links, rechts, links an. Vor jedem Angriff läßt er kurz seinen Stock sinken. Das ist Eure Gelegenheit Greift Ihn mit zwei Rechten an und werft Euch gleich nach rechts.

Besonderheit keine

Taurus the Great Starker Minotaur, greift oft mit dem Kopf an und schlägt dann ein paarmal links und rechts. Am besten nach einem Kopfstoß sofort angreifen. Mit einer schnellen Rechten könnt Ihr thin gut viermal treffen.

Besonderhert Kopfstoß Whipiash the Lizardman Extrem schwerer Feind, der aber mit einem billigen Trick recht leicht zu überwinden ist Zuerst rechts in Deckung gehen und den ersten Schlag abwarten, dann zwei Fausthiebe abwehren Danach greift Whiplash mit dem Schwanz an Diesen Schlag müßt Ihr leider einstecken, dafür könnt Ihr aber solort danach mit zwei Rechten zuschlagen. Jetzt wiederholt sich das Spielchen, bis der aute Echsenmann im Staub liegt

Besonderheit: Schwanzschlag Die nächsten Gegner sind für keinen der Auffräge von Nutzen. Wer trotzdem das Pech hat und in die Arena geworlen wird, kann nur noch beten Selbst ein alter AD&D-Veteran mit rund 170 Kitooints hatte keine Chance gegen die anderen Arenaxámpfer Das ist auch der Grund, warum das Geneimnis des magischen Schwertes, das man angeblich bekommt, immer noch im Dunklen hegt

Besondere Orte

- Pubs Von diesen anheimelnden Orten gibt's vier Stock Rat's Nest, Bugbears Cave, Hydras Den und Dragons Lair Alle im Prinzip gleich, aber jede Berufsklasse sollte sich einige Verhaltensweisen zulegen die in den Pubs wichtig sind

- Kämpter: Wer sich sinnlos betrinkt wird erst bestohlen und dann rausgeworfen. Ebenfalls vor die Tür gesetzt wird. wer zuviel angibl oder ohne Geld etwas kauten will Im schlimmsten Fall wird man um das ganze Geld gebracht, vertrimmt und in die Arena geworfen Zu vermeiden sind auch ubermäßige Lauschaktionen. da reagieren einige Leute allergisch drauf. Wer versucht, den Pub abzufackeln, wird ausgeplündert und rausgeworfen

- Magier Nicht zuviel lauschen und auf keine Fälle versuchen, die Leute einzuschläfern Wer als Magier Zaubertricks vorführt, kann sich ganz schnell zum Gespött des Pubs machen oder aber zum Meistermagier werden





- Kleriker Nichtlauschen und . - Tanna's: Nie zum Vergnümöglichst nicht singen. Die Bewohner verhalten sich hier ähnlich wie die Gallier mit Ihrem Barden. Wer e nen Bettler beschenkt, soilte aufpassen, daß er auch genugend Geld daberhat. Sonst fuhlen sich die Battler gekränkt und rufen die Wachen, Freie Heilungen können manche nutzliche Information einbringen. Wer günstig einen trinken will, sollte die Bardame segnen

- Dieb. Klar. Diebe sind nicht unbedingt gern gesehene Gäste Wer zu oft an der Keilertur fummelt, verliert Dietriche Geld und möglicherweise das Leben in der Arena. Wer an den Mauern hochklettert, wird mit Spott und Bierkrügen beworten. Nicht einträglich ist das Bestehlen von anderen Gästen, auch hier winkt die Arena Im Schatten verstecken und lauschen ist ebenfalls nicht gerade gesund. Spielernaturen sol ten aufpassen, daß sie genug Geid zum Setzen ha-Bern

- Heiler: Es gibt zwei Heiler in Hil star. Hier findet der Abenteurer Heiltränke, Heilzaubersprüche und Informationen Die Tränke sind gerade in der Arena recht nützlich. Die Sprüche sind nur teuer und überflüssig Wersich kostengunstig heilen will, kann sich ja in seiner Gilde ausschlafen

- Magic Shop: Hier werden Schlegringe (Knock-Ring) und Informationen feil geboten. Die A nge nur hier und nie auf der Straße kaufen. Denn einige von den schwarz erstandenen Ringen können defekt sein und Ihrem Träger einige Hitpoints kosten



gen herkommen, da sich sonst die Aufträge beim Scoreboard ins UnermeBilche erschweren. Um gute Punktzahlen zu erzielen, auf die Maus und den Vogel feuern. Die beste Waffe ist hier der Zauberstab, der sich aber leider nur von Magiern beputzen äßt

- Bank: Ein Haufen Geld liegt hier verborgen. Wer sich aber erwischen jäßt kommt in die Arena

- School Der fetteste Brocken im ganzen Spiel Nur leider hat das Türschloß schon ganze Heerscharen von Einbrechern an den Rande des Nervenzusammenbruchs gebracht Am besten delandt man ins Schloß, wenn man ein Dieb ist und beim vorletzten Auftrag den Spezialdietrich findet, oder man den "Chime of Opening" hat. Argerlicherweise halt das Ding nicht ewig und ist zudem nicht unfehlbar Spieler, die im Schloß gefaßt werden, mussen in der Arena gegen alle Gegner kampten Tia, hoher Lohn, hohes Risiko. - Friedhol Wie im Mages Tower, Gefängnis, Haunted Mansion und dem Bookstore finden nur die mit einem Auftrag etwas. Alle anderen knegen nur Ärger mit den Wachen

 Gilden: Alle anderen Gilden. außer Eurer eigenen, sind verschlossen und bringen für Einbrecher night yiel.

- Pferde: Es gibt vier Pferde zur Auswahl die sich in der Qualität sehr stark unterscherden

1 Fauth

Sehr treu, nicht besonders schnell und auch die Beschleunigung ist nicht gerade umwertend Dafür zuverlässig und sehr gut für Anfänger Pokey

Wer dieses Pferd kauft, hat seibst schuld Langsam und extrem anfällig für Šturze. Ein Pferd für Lebensmude, die unbedingt Bekannschaft mit den Wald-Banditen machen wollen

3. Jumper

Sehr schnell und springt hoch und weit. Leider springt es ab und an auch ohne Grund (deshalb der Name). Bringt Eurem Charakter einige unfrerwillige Preliungen ein.

4. Lightning

Besonders für eilige Charaktere mit vielen Hitpoints gedacht. Extrem schnell und springt am weitesten, nicht besonders treu Am besten für Profis oder Besitzer eines Rod of Blasting

SC	HAU B	El "	NORL	D OF	WON	DERS	" MAL REIN!		
11 29	190	C-64 C	0.64.0	وزاهايه	ST	K.	ACHTUNG		
-		*		4 5	4+	bil			
JT.				14		B-1 -9	Berton, ne mas		
	"			44	42.9		90 DD DM		
				-4.4	. ~	b -4	Versa injurymenter		
				19	2.90				
			6.			Fig. d	Austeili - ak unite		
				3	69.40	94	FE 3 1 4 1006		
			,			K, 9	Shire ungeben		
			,	7	4. 6		2. ive. Ti Titobi.		
	4.30		4				41- 1-41 0		
				-6 55	94	FG	Neuhelten-Servic		
				ir P	15 199				
			ř	A a Sa	Str	4 %	Tel 06196/8246		
			4	. 9	bH at	4.4			
					0		no it was tooleast		
				4.	77	4			
				-9	34 46		Läsungsbücher		
				* ,					
			4			4.6	k Pa		
		×	7.1	5 w	4.9	4	11 150		
						9	15 % 26		
			,	-4 74	nl p	- 4			
	, "				24		व तटा		
					-9.9	94.9	No. 19		
				w.	65/	4	10 10 10 10		
		9	9	4	y	9	4 4 10		
			N. a	.1 4	4 6	-4 d	100 10		
				.1 0	4 5	4	sport of the St.		
				.1.91	7		Model - Maps 2 %		
	2			,	bu s	4	adouthout a sate than E		
			4	4.94			Sec e Silverbi N		
						5+ p	9- 2 9-		
					40		81 946 A.		
WOW	20107810	W (W G W rankfurt			VIDEOPREISLISTE Aug /Soot ph 1 10			
			,	þ		a the the	in the rine of the dis-		
Tel 0	E196/5240	7 110	059/3	5684		Ahle gar	win a Mr. negetatio		
		4.				0 6	rigation is alternatively		
Sa	9-16 Jby	1	Sa 9-1	t glii		F Ne	agas thao titigot a		
	Spiele as					videupreis	testa No. 4 for our 15 BC DA		
PRE SANCHRUNGEN YORRENALTEN				Copyright Idea und alle Archin bei W. (1 V)					



Tel 0208-497169

Gaesenaustr 29 Fel 0208-497169 4330 Mulherm/Ruhr oder 0208-496 78

Gaersenaustr 29



Jet 09674, 1279 . Fax 1294

Missionen der Serufsgruppen — Fighter

Beim Erschaffen eines Fighters möglichst auf gute Werte bei "Strenght" und "Dexterity" achten. Gerade letzterer ist recht wichtig, um auf Tannas Schießplatz Erfolg zu haben

Beim Eintreffen in Hillsfar sofort zur Gilde der Kämpfer gehen. Der Gildemeister schickt Euch gleich zur ersten Bewährungsprobe fhr müßt Fuch in Tannas Schießhalte als Meister im Bodenschreiten beweisen. Es reicht, wenn Ihr Euch zwe mal unter die ersten drei Plätze vorarbeitet Erst dann kommt Tanna persönlich, obt Eure Kunst und wird dem Gildemeister davon erzählen Der Meister will aber daß Ihr noch sine zweite Probe besteht Jetzt heißt sim die Arena und dort Lefty and den Red Minotaur in den Staub schicken. Nun gratuliert Euch der Minotaur Wennihrzuruck inder Gilde seidt bekommt Ihr endlich den ersten richtigen Auftrag

Ein Gildemitglied wurde unlängst getötet und auf dem Friedhol begraben Dummerweise hatte er wichtige Papiere bei sich, die verschwunden and Diese Dokumente sollt wiederbeschaffen. Am Grab des Unglucksichen findet Ihr einen Hinweis Einige der persönlichen Gegenstände des Getötelen werden als Beweismaterial Im hiesigen Gefängnis aufbewahrt. Im Knast findet ihr dann nach sorgfältiger Suche auch die Dokumente, die noch versiegelt sind

Als Dank für dieses geglückte Unternehmen gibt es satte 5000 Goldstucke und den nächsten Job

Leizie Nacht wurde ein schnöder Raub getätigt Ihr mußt nach Hinweisen suchen Wenn Ihr aufmerksam die städ tische Burg umrundet, hört Ihr eine alte Frau flüstern. Angeblich soli ein alter Freund der Prinzessin die Kronjuwelen geraubt und eine Wache umgebracht haben. Die Wache wird. heute auf dem Friedhof begraben und Jared Jymn, jener alte Freund, wurde gesehen, als er ins Rat's Nest Pub rannte. Im Pub erfahrt Ihr, daß die Wachen regelmäßig nach Jared (2) suchen und das der Platz fur solchen Abschaum eigentlich in den Kanälen sei. (Ihr könnt) aber Eure Suche auch auf dem Friedhof beginnen. Dann täuttig 1 aber das Ganze etwas anders. Versucht es mat

In den Sewers findet Ihr dann einen Bettler der Euch

etwas sagen will wenn Ihr ihn ans Tageslicht schafft. Der Bettler verrät Euch nun, daß Jared eine ganze Zeit als Gladiator in der Arena gearbeitet hat Also auf zur Arena. Nachdem Ihr Monn besiegt habt, erzähit dieser, daß Jared sich manchmal bei einem Einsiedler aufgehalten hat Der Weg. dorthin führt über die "Trading Post" Hier könnt (hr Euch ein besseres Pferd kaufen Beim Hermits Place angekommen findet ihr ein Fahndungsplakal. Auf diesem steht geschrieben, daß der königliche Hof zauberer 7000 Goldstucke für die Ergreifung von Jared Jymn bletet Jetzt wieder zuruck nach Hillisfar. Dort begebt Ihr Euch wieder ins Rat's Nest Pub und filitet mit der Barfrau-Wenn Ihr hir einen Drink spendiert, verrät sie Euch, daß die Wachen alle Plätze bis auf das Spukhaus abgesucht haben Dort findet Ihr dann auch in einer dunklen Ecke den verängstigten Jared Der beteuert seine Unschuld und erzählt daß der böse Hofzauberer der eigentliche Täter sar. Wenn Ihr diese Geschichte der Prinzessin vortragt würde sie Euch furstlich belohnen

Im Bygbears Cave Pub fragt Euch die Bardame ob Ihr etwas über Jared wißt. Ihr erk är
Ihr die ganze Geschichte Jetzt
sagt sie Euch, daß Ihr zur Trading Post reiten und Euch dort
verstecken sollt. Währenddessen wurde sie mit der Prinzessin reden. Der Händler in der
Trading Post verkündet. Euch

die frohe Kunde aus der Stadt Der König hat das Komplott des bösen Zauberers aufgedeckt Jared ist wieder willkommen und es wird nach dem Helden der für die Aufdeckung die ses Falles verantwortlich ist, gesucht Also wieder retour in die Stadt und als Wohltater feiern lassen. Unser guter Gildemeister knegt sich gar nicht mehr ein und spendiert 10000.

Goldmünzen als Belohnung Bald darauf gibt es schon wieder Arbeit Die Tochter eines Gildemitgliedes list entfuhrt worden und muß wiedergefunden werden Der erste Weg führt Euch zum gremoebeugten Vater des Mädchens Dieser erklärt, daß seine Tochter vor drei Tagen das Grab ihrer Mutter besucht hat Am Grab angekommen, findet Ihr eine Karte, auf der der große Baum vor der Stadt besonders gekennzeichnet ist. In einer K ste, die Ihr an dem Baum findet steckt, mehr tot als lebendig. ein Gildemitglied. Bevor er den Löffel abgibt sagt er Euch, daß Ihr bei Tahna einen Meister der Schlinge suchen sollt. Damit Ihr von Tanna eine Informa tion bekommt, heißt's tüchtig anstrengen Um den letzten Wettbewerb zu schaffen, müßt Ihr auf Tricks zuruckgreifen Ein Treffer auf den Vogel bringt 2500, einen auf die Maus 500 Punkte Leider ist die Information ziemlich dünn Beim einem Zwischenstop in der Gilde erlahrt Ihr, daß die Entführung möglicherweise ein Racheakt war. Der Vater der Entfuhrten hat kürzlich einen Arenakämpfer geschlagen Kurz: Wieder mal die Knochen in der Kampfbahn hinhalten. Wenn ihr den starken Gegner Wiphlash erledigt habt, gibt es endlich eine brauchbare Spur Nun taucht ein alter Kämpfer auf gerade der, der von dem Vater des Mädchens geschlagen wurde. Auf die Frage, ob er noch Rachegeluste hege, verneint er. Er sagt aber, daß irgendjemand bei diesem Kampf sehr viel Geld verloren hätte, das auf ihn gesetzt war. Zumindest hätte er das in einer Kneipe ge-

Die uns mittlerweite gut bekannte Barfrau im Rat's Nest Pub gibt uns tatsächlich den Tip, daß ein Heiter namens Smith, Getd und Job bei einer Arenawette verloren habe. Zulebtzt wurde dieser an der Trading Post gesehen, als er in Richtung Rock Quarry zog In der Trading Post erfahren wir auch nichts Neues und ziehen



weiter im Rock Quarry angekommen finden wir endlich einen wichtigen Hinweis, die Kappe eines Mädchens. Da nichts weiter zu finden ist izieht Ihr Euch wieder in die Gilde zurück, um Euch mit dem Gildemeister zu beraten. Der meint. da8 Smith aus der Angelegenheil ordentlich Geld herausholen will. Ein kurzer Besuch in der Stammkneipe (Ret's Nest) bringt mehr Informationen Die allbekannte Barfrau hat Geruchte über einen Sklavenmarkt gehört. Als thr diese Geschichte dem Gridemeister erzählt list der alte Herr völlig aus dem Häuschen Er befehlt Euch sofort zu den Ruinen zu reiten. Er wolle mit anderen Männem den Rest des Gebietes absuchen. Und richtig, in den Ruman findet Ihr Smith und das Mädchen Unterdessen war Euer Meister auch nicht untätig. Er hat mit seinen Mannen den Sklavenhändierring zerschlagen. Als Dank für die Retlung der Tochter gibt's 26000 Goldstucke und noch besser rund 70 Hitpoints zusätzlich. Mit diesem Reichtum kann sich der Kämpfer Ruhe gönnen (er wird noch in "Curse of the Azure Bonds" braucht) Es wird Zeit für einen anderen Charakter den Ma gier!

Der Magier

Der Gildemeister der Magerzunft ist ein ältlicher Herr. Sein Name: Biswon. braucht für einen neuen Zauberspruch ausgepreßten Tintenfisch! Da er selbst nicht mehr gut zu Fuß ist, dürft Ihr, der angehende Zauberlehrfing, diese appetitliche Zutat besorgen Angeblich gibt es diese Spezialität bei der Trading Post zu kaufen. Der dortige Händler weiß aber von nichts und gibt Euch den Tip Euro Suche mal beim toten Drachen fortzusetzen Waldläufer solien dort einen ange-





schwemmten Tintentisch gesehen haben. Und tatsächlich, dort angekommen, findet Ihr die Überreste eines Kraken Da Ihr aber nicht wißt, welches Teil Biswon braucht, schnappt Ihr Euch einen Tentakel in Hillsfar geht ihr dann schnurstracks zum Magic-Shop, um Euch zu überzeugen, daß Ihr das richtige Teil habt. Klar nach Murphy's Law habt the natürlich das falsche Teil. Augäpfel hätten es sein sollen Wieder beim toten Drachen.

gibt's erstmal einen nesen Schrecken. Der Tintenfisch ist weg, wahrscheinlich wird er gerade als Defikatesse in dem Lokal Hydra's Den, einem Pub für Gourmets", weiterverarbeitet. Also zomentbrannt nach Hillistar zurück (den Wed kennt Ihr ja mittlerweile ganz gut). Im Pub kommt Ihr auch rechtzeitig genug an um zu sehen, wie sich ein Feinschmecker den letzten Löffel Tintenfischsuppe e nverleibt. Freund icherwe se erzählt er Euch daß der Händler in der Trading Post sowieso. nur Augen aller Meerestiere verkauft. Kaum noch die Wutunterdruckend reitet Ihr zur Trading Post Der Händler etklärt grinsend, daß er ja nicht haben wissen könneri, daß wir "nur" Augen von Tintenfischen suchen. Mit dem frisch gekauften Fischauge reitet Ihr wieder nach Hillsfar. Dort geht Ihr dann in den Magic Shop. der Inhaber bereitet nun den Saft Biswon ist zufrieden und gibt Euch 1000 Goldstücke für Eure Muha

Nach kurzer Pause erhalter thriden zweiten Magiegob. Ihr sollt ein böses Zauberbuch besorgen, damit Euer Meister das Ding zerstören kann. Der erste Anhaltspunkt ist mal wieder Trading Post. Der Händler erzählt uns von einer zwie ichtigen Type, die ein noch zwielichtigeres Buch verkaufen wolfte. Er habe ihm gesagt, daß nur der Buch aden in Hillsfar Bucher ankaufe. In dem Moment, in dem Ihr in den Büchershop eindringen wollt kommt ein Typ auf Euch zu und sagt daß er keine magischen Dinge kauft Tia, aber vielleicht haben wir etwas mehr Gluck im Magie-Laden Der Inhaber sagt, daß jemand dagewesen se, aber mil dem Preis nicht zufrieden war und nun die Stadt verlassen wollte. Zuvor soil er aber noch bei Tanna gesehen worden sein. Da sich Yanna nur mit absoluten Champions unterhält, mußt Ihr in den sauren Aplei beißen und drei Runden auf Scheiben schießen. Beste Walfe dafür ist ubrigens der Zauberstab. Erst wenn the diese harte Prufung bestanden habt, eröffnet Euch Tanna daß der Gesuchte Ec-

lipse heißt und des öfteren im Hydra's Den zu finden ist Dort hort thr, daß Ect pse das Buch in den Ruinen versteckt hat, da sich keiner dorthin traut. In einer Kiste in den Buinen findet thr dann zwar nicht das Buch. aber datur einen schönen Schmuckanhänger Vielleicht will Eclipse ia das Buch gegen. den Anhänger eintauschen Kurz und gut er ist einverstanden. Im Dragon's Lair Pub könnt ihr den Handel perlekt machen. Gegen 500 Goldstucke und den Anhänger rückt Eclipse das Buch heraus. Der Meister ist begeistert und reicht Euch 5275 Goldstucke als Berohnung

Von der Gilde bekommt Ihr nun keine Aufträge mehr, darum müßt Ihr Euch schon se bst kummern. Geht ungefähr eine Stunde spazieren und kehrt dann zur Gilde zuruck. Wenn thr Euch jetzt zur Ruhe begebt, habt Ihr einen seltsamen Traum Schemenhafte Formen raten Euch, in der Abenddämmerung zum Buchladen zu gehen. Dort findet Ihr einen seltsamen Dietrich mit der Auf-

AMIGA SO WARE

A-1180 Wien, Schulgasse 31 Tel. 0222 4082335, Fax 0222 4089978 Ladenverkauf & Versand österreichweit geöffnet. Mo. Fr. 10-12 u. 13-18. Sa. 9-12

Soft-Hotline 14-17 Uhr, Telefon 408 23 35

AD-LIB Komp			34	190 -	Großte Aus promp le	
AMIDA A	TABLET	PC Public O			A A. A	
B 50	P-			10	Edungo Pf Engine	1.5-2
PGA Four Bolt Red Storm Richer	798. 790	PC Committee		-14	Sugra Modern Pan Karte	2WV0 6990
9 0 35	2	10		1.3	*	
er de	:0)		А		PC HARDWARE	
h.	40	AMIGA MARDY	HARE			1
	154					

sainfliche Software lagernd Solunge Vortal neight, alle Preise in QS unio. 20 %AbeSt

1 in Austria

Das Fachgeschäft für Video- und Computerspiele

Em kleiner Auszug aus unserem Lieferprogramm. MS-008 Soundblaster 3 490 -Grand Prix C reuti 149 Bards Tale I I dt) 598 Fight V 1 098 X ck Off II 498 ent Serv II 798 - AMIGA 512 KB 1 390 -Bards Tale I. 198 Finest Hour 598

ATAR ST Larry of 898 -F 19 698

Sega Mega + Spis 2 990 Famasy Star II (eg.): 1 398 -E Swat 798 -PC-Engine + Spie 2 990 Mr. He., 698 Gameboy + Tetris + Verbit 1 690. Neo-Geo Lynx usw agemd 1

Ladenverkauf in der Zone Andechsstraße 85 6020 innsbruck (Autobahnausfahrt 0st), Tei 0512, 49,26,26 versand Postfach 9116, 6040, innsbruck



schriff "Steinmetz" Logisch auf zum Steinbruch. Der Steinmetz nimmt den Dietrich und gibt uns dafür im Auftrag einer gewissen. Diana ein Fläschchen Elixier Wenn ihr es öffnet, erscheint eine junge Frau, die sich als Diana's Tochter zu erkennen gibt. Nur ein dreifach geprufter Magier könne sie befreuen.

Die erste Prüfung ist bei Tanna. Hier mußt Ihr das vierte und schwerste Scoreboard erreichen. Erst dann erzählt Tanna von dem nächsten Elixier das thr in dem Labyr nth des alten Wizards findet Diese zwe te Flasche eröffnet Euch die zweite Prufung In dem Turm des Mag ers in Hiltstar lebt ein böser Dämon. Den müßt Ihr erledigen. Wenn Ihr im Turm eine best mmte Kiste aufmacht, erscheint ein Lichtwesen und zerstört den Dämon. Das Wesen kommt auf Euch zu und graturiert zur bestandenen zweiten Prüfung Eine Botschaft am Boden der Superkiste besagt, daß der Eremit einen besonderen Trank gefunden hat. Auf zum Eremiten und die Flasche geöffnet. Die dritte Prüfung ist recht leicht Ihr mußt nur in der Arena den Minotaur Taurus besiegen, der Diana's Tochter gefangenhält Nachdem thr den Finsterling besiegt habt, erscheint Diana und lob! Euch Taurus habe Ihre Tochter in einem Spiegel gefangen und nur ein dreifach geprufter Magier sei imstande den Spiegel zu zerbrechen Nun aut, die drei Prüfunden habt Ihr aber wo ist der Spiegel? Auf den Schreck erstmall a nen trinken gehen und siehe da im Rat a Nest Pub hören wir doch tatsächlich, daß jemand glitzerndes Ding im ein Schiffswrack gesehen habe Dort angekommen, findet Ihr aber nicht den heißbegehrten Spiegel, sondern eine Nachricht an Taurus. Der Spregel solle sich im Spukhaus befinden Endlich findet Ihr an diesem finsteren Ort den Spiegel Nachdem Ihr die Tochter von Diana befreit habt, gibt es als Dankeschön in der Gilde 21500 Goldstucke und 30 Hitpoints mehr Für den Magier sind hier nun die Abenteuer vorerst zu Ende und der nächste Charakter darf sich bereitmachen

Der Kleriker

Wichtigste Attribute sind Weisheit, Stärke und Dexterity Des Gilde der Kleriker befindet sich im Tempel des Tempus im südwestlichen Teil von Hilsfar. Der Hohepriester aubt uns sogleich den Auftrag, einen Tempeldiener zu finden, der den Auftrag hatte, wichtige Schrift rollen zu besorgen. Der Händler, zu dem uns der Priester schickt, sagt, daß er den Dienet am großen Baum gesehen. hätte. Don findet Ihr den Knaben auch. Leider ist er schwer verletzt und röchelt, daß ihn Waldräuber überfallen und die Schriftrollen gestohlen haben. Den Verletzten zurückbringen und sich danach zur Trading Post aufmachen Der dortige Händler oibt Euch die Information, daß beim Eremiten jemand überfallen worden sei Richtig, dort findet Ihr ein altes Lager, neben alten Essensresten liegen die heiligen Rollen. Die Räuber hielten sie wohl für wertlos. Dem Hohepriester dagegen sind die Dinger 1000 Goldstucke wert

Während unserer Abwesenheit wurde ein Beutel mit heiligem Weinhauch gestöhlen (passen die Jungs denn nie auf?) Den sollen wir also wiederbeschaffen in den Kanäien finden wir dann auch den Dieb aber leider zu spät Er zählt gerade seine Goldmünzen, die er für den Verkauf des Weihrauchs bekommen hat in der nächsten POWER PLAY lösen wir die übnigen Aufgaben.

Champions of Krynn (Amiga)

Markus Wellm aus Gottmadingen weiß, wie Ihr jeden Kampf in "Champions of Krynn" gewinnen könnt. Während des Kampies so schnell wie möglich auf die "ENTER"-Taste drücken, bis die eigene Figur an der Re he ist. Mit dieser Figur die gewünschte Action ausfuhren, danach sofort wieder die "ENTER"-Taste drücken, bis die nächste eigene Figur an der Reihe ist Dadurch wird verhindert, daß die gegnerischen Figuren zum Zude kommen Die Frage ist nur, ob das Spiel dann noch Spafi

Maniac Manson

Kaum zu glauben, mal wieder ein "Maniac Manson"-Tip. Zwar bekommen wir immer noch stapelweise Kompkettlösungen, aber einmal ist genug, außerdem hat die C 64-Version ja schon ein paar Jährchen auf dem Buckel Kurt Seifert aus Cham hat sich wieder mal mit

Dr. Fred herumgeschlagen und ein paar witzige Details entdeckt, die vielleicht nicht jedem aufgefallen sind

- Michael

Michael ist Fotograf, Deshalb besord er sich den Schwamm neben dem Spiegel im Badezimmer (Mumie) und marschiert damit in den unterirdischen Gang Dort entdeckt Ihr die Pfutze mit der Entwicklerlösung (vorher vom Rega Kippen). Mit dem Schwamm. konnt ihr die Flussigkeit be-Quem autwischen Geht an schließend zu Ed und gebt ihm das Paket und den Hamster (Paket abfangen, Hamster durch "Läuten" anlocken). Vor der Haustür findet Ihr jetzt einen unentwickerten Film im rechten Busch. Film und Schwamm mit ins Fotolabor (2. Stocklinehmen Tür unbedingt schließen und kein Licht anmachen "Entwickler Schwamm" und Schale benutzen. Die Bilder bringen wir zu Ed. Und siehe - der Manschenfeind wird zum Menschenfreund. Er läßt sich zum Guten bekehren und erweist sich auch am Schluß des Abenteuers als sehr nûtz

- Wendy

Sie holt sich im Medizinraum das Manuskript (Schreibtisch). spannt es in die Schreibmaschine (3. Stock, letzte Tur) und kann es dann in Auhe lesen Danach geht sie in das Musikzimmer und schaltet den Femseher ein Nachdem sie die Sendung vollständig gesehen hat, kann sie den frankierten Umschlag mit der Schreibmaschine benutzen. Adresse nicht vergessen. Nun steckt Wendy das Manuskript in den Umschlag und bringt es zum Briefkasten, Aufmachen, Umschlag rein und wieder zumachen Danach das Fähnchen hochziehen und zurück ins Haus marschieren, (In eins der Zimmer nicht im Flur bleiben!) Nach einiger Zeit wird das Päckchen abgeholt. Es folgt ein netter Zwischenfilm, und kurze Zeit später klinoelt es an der Tür, im Snefkasten hegt ein Vertrag über mehrere Millioпеп

— Syd

Er spielt auf dem Klavier im Musikizimmer und nimmt die (echt fetzige) Melodie auf die leere Kassette aus der Bibliothek auf Anschließend muß er sich die Fersehsendung ansehen Mit der Kassette geht er zum grünen "Tentacle" und spielt das Band ab. Daraufhin erhält er vom "Tentacle" ein

Demoband Er beschriftet der Umschlag mit der Schreibmaschine und verschickt das Demoband genauso wie Wendy Fähnchen nicht vergessent Das grüne "Tentacie" erhält nach einiger Zeit einen Plattenvertrag und ist natürlich über glucklich Von nun an wird es den Überbringer der guten Nachricht immer beschutzen und auch das purpurne "Tentacie" am Schluß verjagen.

 Mit einer 25-Cent-Münze bekommt man eine eiskalte Pepsi aus dem Labor-Automat

— Ein anderes Endbild bekommt man wenn man Dave in den leeren Pool steigen (äßt (nicht mehr herausholen) und dann den Hauptwasserhahn zudrehl

 Dr. Fred hat in seinem Labor ein Periskop, mit dem er die Geschehnisse auf Ednas Beit beobachten kann (pfu.!)

- Angeblich existiert ein geheimes "Experimentier-Labor", in dem Dr. Fred lauter Totenxöpte aufbewahrt haben soll. Weiß jemand etwas Genaueres darüber?

Einen Strahlenmord begehl man, wenn man drei Personen in der Kuche vor die Mikrowelle stellt das leere Glas
aus der Speisekammer mit ra
dioaktivem Wasser aus dem
Pool füllt und es in die Mikrowelle stellt Jetzt nur noch das
Maschinchen anschallen und
die Klappe aufmachen — angenehme Nachtrufe.

Might & Magic II

Raif Dankel aus Steinfurt hat einen prima Tip für alle auf Lagar, die keine Lust haben, sich ihre Zaubersprüche auf der ganzen Welt zusammenzusuchen. Man kann sich nämlich alie Sprüche (Sorcerer und Cleric) auf einmal kaufen. Dafür braucht man 2 Millionen Goldstucke (wenn's mehr nicht ist) und einen Sorcerer des siebten Spell-Levels. Man geht mit seiner Party zu den Koordinaten "B2 6,3" und wird von dort zu einer Treppe teleportiert. Nun steigt man diese hinab and befindet sich im zweiten Level des Dungeons unter Castle Pinehurst Euer Zie sind die Koordinaten 2.1. auf denen sich ein alter Zauberer befindet Er ist von einer Energiebarriere umgeben, die sich jedoch mit dem Spruch "Etherealize" überwinden läßt. Für den Rückweg ist der Spruch "Surface" oder "Town Porta: zu empfehlen Froher Einkauf!

Flashpoint Elektronik u. Spie e Vertriebs GmbH Hamburger Str 68 2360 Bad Segeberg Tel : 04551/4097 Fax 04551/1342



Flashpoint Elektronik u Spiele Vertriebs GmbH Im Giefenacker 4 5400 Koblenz Lay Tel 02606 / 331 u. 323

SEGA MEGA DRIVE F 99,94 79,94 89.94 94.94 Super Monaco Grand Prix Moonwalker Ninja Spirit Bonk's Adventure *PC-Engine Core Grafx RGB *SEGA MEGA-DRIVE PAL Incl. Netzgerät, ohne Spiel 339.94 269.94 Incl. Netzgerät, ohne Spiel Δ *PC-Engine Core Grafx PAL *SEGA MEGA-DRIVE RGB/PAL Incl. Netzgerät, ohne Spiel 299.94 299.94 Incl. Netzgerät, ohne Spiel *Super Grafx PAL-Version 59.94 Joystick Competition STAR NEU 479,94 incl Nelzgerät und Spiel Batman 59,94 Joystick Competition STAR NEU Phellos 89,94 E Swat Puzznic P.C. Kid 94.94 **Ghostbusters** 89 94 Phantasy Star II (engl.) Super Shinobi World Cup Soccer 84 94 94 94 129 94 89,94 Super Star Soldier (Gunhed II) н Ghouls in Ghosts (Super Grafx) Devil Crash 149.94 79,94 99.94 Thunderforce III 84 94 Columns 79 94 Rabio Lepus a.A Rastan Saga II a.A 89.94 Fantasm Soldier a.A Klay **GAME BOY** Nintendo P 79,94 104,94 Tetris Double Dragon H In Kürze erwarten wir: Faxandu 79,94 158,94 Blades of Steel aA 79,94 Bayou Bi y 89,94 Guardian Legend Pinbot a.A. a A Airwolf N Knight Rider 89,94 B g Foot a A 44.94 Preis je Spiel ab DM Unsere Preise verstehen sich zzgl Versand u. Nachnahmekosten bereits über 60 verschiedene Titel lieferbar Coupon PP 10/90 Fordern Sie unseren Spezialkatalog an I Legen Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei *Die mit * gekennzeichneten Geräte alnd ohne FTZ-hir, und VÖE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochtrequenz-Geräten ohne FTZ-hir samn als Ordnungswidnigseit Name Userlaucht von notweringen State und in 1920 i Str Ort Sega/Mega Nintendo PC Engine Game Boy

System

Händleranfragen erwünscht.



Xenomorph

Andreas Brasse aus Bochum hat die lest ichen Levels. des Science hut on Adventures Xenomorph ausgerufterfund mechic Euch seine karlen nint vorenthalen. Hier also die Eigener 12 bis 17 Und vergeRt of the ren Creditchip im Kaf eeauthmaten, mir passiert das dauernd

Monster Ebene 17 bei Gegenstand Nr 5



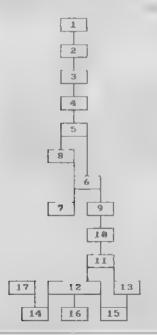
schiessen auf den Punkt unter dem Gesicht (siehe Pfeil)

Hier müßt ihr besonders gut zielen

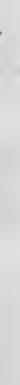
Leiter nach oben Leiter nach unten Gegenstand

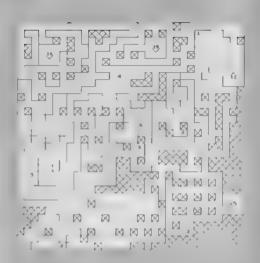
Tur oder Sicherheitstür

Die Legende zu den Karten



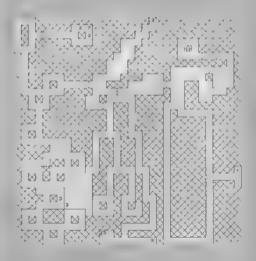
Die Zugänge zu den einzelnen Levein





Ebene 12

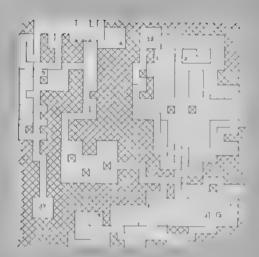
- 1 Tr bribe
 schleus ger
 1 Mrahatr.
 2 Kongleus ger
 2 Mrahatr.
 4 MARITAL SANTER
 5 Marath für
 Made pastele



Ebene B 1 Transacto Stor Haddepistals 3 Grants 1 Hagazin Ftbr Storregowski

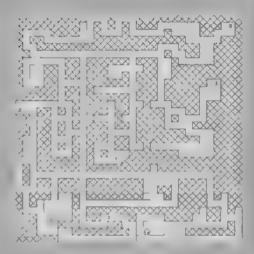




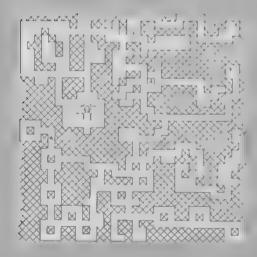


Ebene 14

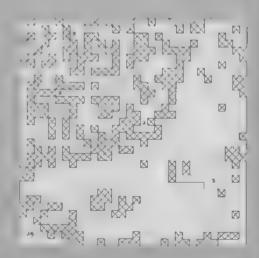
- Figure immerse for the state of the state of



Eliene Ib



Ebene 5 1 Gravitationsmine 2 Robumine 3 Granates 4 Eturngowebr/ Nagazyr fur \$turngowebr





Bloodwych-Data Disc Vol.1

Gerd Albracht aus Bublgen hat wie viele andere Probleme mit der Erweiterungsdiskette. Er kann einisch den Schlussel für die Chromatic-Door nicht finden im seiben Raum gibt es noch eine Moon-Door, dahlnter eine Wand mit einem roten Knopf. Wenn man ihn drückt, varschwindet die Wand, Sonst passiert nichte; geht man dann weiter, wird man von Wänden mit verschiedenfarbigen Knöpfen verfolgt Durch Drücken der Knöpfe verschwinden die Wande wieder, aber ansonaten kein Erfolg Habt Ihr eine Lösung für dieses Problem oder liegt tatsächlich ein Programmfehler vor?

Die Antwort zu Ultima IV

Detlef Köhrers hat ein Einsehen mit Daniel Pott und beantwortet ihm die Fragen zu den fehlenden Tugenden. Die Antworten beziehen sich auf die Amiga-Version Große Unterschiede zu den anderen Ver sionen dürfte es aber dabe nicht geben.

Um Fortschritte in der Tugend "Sacrifice" zu machen, gibt es im wesentlichen zwei Möglichkeiten: Neben dem Verteilen von Gold an Bettler. kann man auch noch Blut in den Healer-Shops spenden (Dazu einfach die Frage, ob -

man selbst Hitle braucht, mrt NO beantworten. Man wird dann gefragt, ob man Blut spenden möchte, was 100 Hit-Points kostet. Das klappt allerdings nur werm der eigene Charakter mindestens 400 HP hat (vielleicht vorher bei Lord British kostenios hellen lassen)! Wichtig zu wissen ist hier bei, daß es keinen Sinn hat, er nem Bettler im Laufe eines Gesprächs zwei- oder mehrmals Gold zu geben. Das Programm registriert die Opferbereit-schaft nur beim ersten Ma Erst wenn man die Stadt verlassen und wieder neu betreten hat, lohnt as sich wieder dem Bettler etwas zu geben (enisprechend verhält es sich auch mit dem Spenden von 8 ut)

Noch einfacher ist ee, ber "Humility" Fortschritte zu machen Man sucht sich eine Person, die einem die Frage "Art thou Proud?" stellt (z.B. die Schäferin im Nordosten von Britannia, in dem Zimmer mit dem sprechendem Wasser) Man fragt sie nach "Peace" und antwortet seibstverständlich mit "NO" Dann verläßt man das Gebäude, betritt es wieder, äßt die Person erneut fragen, antwortet wieder mrt. NO" usw. Wenn man das vierbis fünfmal gemacht het, sollte auch der garstigste Seher von der Demut des Spielers überzeugt sein!

Was die Geldsorgen von Daniel angehi, so rät Detlef, einen Blick in die Dungsons zu werfen. So werten z.B. schon im 4. Level des Dungeon Destard (Lat KJ" Long El") 18 Schatzkisten darauf, von mutigen Abenteurern eingesackt zu werden. Jedesmal wenn man den Dungeon neu betritt, werden die Kisten wieder neur aufgofulf , so daß an Gold eigentlich kein Mangel sein sollte ww

Lords of the Rising Sun

Matthias Schroeder aus Glashütten ist Fan des Cinemaware-Strategiespiels "Lord of the Rising Sun" und fragt an, ob es unter den Lesem einen "Parade Shogun" gibt, der das arme Fußvolk mil Karten und Plänen der Burgen versorgen kann. Offensichtlich hat er keine Lust selber zum Zeichenstift zu greifen. Also, war erbarmt sich seiner und schickt Hilfe?

lmpressum

Herausgeber CareFranz von Quadi Otmar Weber

Chefredakteur Ar afol och fer är i verantwortlich ur den redaktionellen Tei Leitender Redaktion Majr ir Gansur mig. Redaktion å hae rengs inn i Minfried Forster (w), volker Weitz ivw). Redaktion für hae rengs inn Minfried Forster (w), volker Weitz ivw). Redaktionsressessistat sudan Sabkowski 269). Freier Mitarbeiter Hei in Lient artii hit.

Alle Artikei sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet

Manuskripteinsendungen. Manuskripte werden gerne von der Redak ihn angenom The substitution of the su

Art-diffector: Friedemann Poracha Layout: Bernd Wiehl (Cheltayouter), Rolf Boyka, Jane Jan-Knauss Bildredaktion: Jenos Feitser (Lig.) Sabine Tennetsedt, Rotard Müller (Fotografie)

Anzeigenleitung: Hans W. Cade (894) - verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Diepoettion: Patricie Schiede (172). Chnatopher Mark (421) Anzeigenpreise: Es gitt die Anzeigenpreisites von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar

Anzeigen-Ausbindmertretungen

England: F. A. Smyth Associates umited 23a, Ayliner Pared London, N2 DPD, Toledon D0441/3405058, Toledax 00441/3405028. Toledox 00441/340

Taiwan The state of the thing and 1860 Rd Taiper Trawan ROC Taiper and the total net 10886 548.

Schweiz Mais 5 in his Vertilets AG Kolterstr 37 CH 6300 Zug Tel Bucher Zeit schriften. Heme-Computer Softwarr. 047 44 1550 PC software 647 441650 Fax

Osterreich: Marità Technik Ges. moH Große Neugasse 28, A-1040 Wien. Tel

Erscheinungsweise: «POWER PLAY» erscheint monatlich

Vertrebsdirektor new Annapar Vertrebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vermeb Nande saullage ins 1 Citel Endrei und Befin telsbuchhandel) sinkle Are. in oberhatienste Presse Ludwigstraße 26 7000 Stuttgar

Vertural spread in the helpe DN 6.50.

Abonnement Bestellung und Service POWER P. Alt Abonnement Service Markts

*** Accepte of a strong for a service B. How to Muniphen

*** Community of Aligia to a service Music Music to Muniphen

*** Community August Old 84 - free Maus per Normalpost

*** Community August Old 84 - free Maus per Normalpost

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 38,-, in "åndergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 60,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Azstralien) um DM

POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgeben im Jahr)

Produktionalettung: Technik Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr (887).

Druck, E. Schwend GmbH + Co. KG. Schmollenstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

whiteberrecht is ein PINA/ERFA Ar into terrenon Bin Agri ann varigeere hijtich geich is ein ein ein auch in est. Inder varigeher Bezondust innen gelech welt han ein ein auch in est. Inder varigeher Bezondust innen gelech welt han auch ein ein ein der Einstalle under weiterberungssantaben mit ein hin au wirt auch in des Aus seil veröllenflichlung stalln und geson sein weiter der Aus seil veröllenflichlung stalln und geson sein weiter der Verstallungen oder verwendelen Beheichnungen in dem der in aus einebel ein sollsungen oder verwendelen Beheichnungen von der Verwendelen Beheichnung der Verwendelen Beheichnungen von der Verwendelen Beheichnung de

Sonderdruck Dienal:

Alle intere in Ausgabe erschiebunen Bedräge sind in Form von Sondardrucken zu er habe. In deuten an der hard varrizijk Tel 089,46,3-185, Paik 4613-774.

990 Markt & Technik Verlag Aktiengeneilschaft

Vorstand Oren, Write vors, Being Baizer

Verlagstelter kans punther Beer

Direkto, Zeitschriften Mic 30 M Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen

Main is fer him the lad Astronocollis haft. Hans Pursel-Stroße 2, 8013 Maai ber Mun-che Telen 84,4, to Teley 5,22052

Telefon-Durchwahi im Verfag

Wählen Sie dieskt: Per Ourcheehl erreichen Sie alle Abtellungen. Sie wilnien 089-4613 und deint die Nurmer, die in Kleekmern Infelier dem jeweitigen Nedern angegeben ist. Die Bedakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uftrunter der Durchwaht 289 zu errei-

Mr. den i er britatt andrugenheimetelltath zur Feitblefelung der Anham und ein Weiter ägen ein Wall. Bas Godesberg o Stuligkoling.





ANLE TUNGEN (A); KOMPLET LÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH DOER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)

- 4 Letsura Suit Larry 3 AM 119 90/PC 134 90/ST 119 90
- AM 54 90/ST 54 90 5. Kick off Player Manager 5. Pirates! AM 74 90/PC 89 90/ST 89 90/C 84 89 90
- AM 74 90/PE 74 90 7 LOOM
- 8 Indiana Jones (Lacconta) AM 57 90/PC 67 90/ST 57 90
- 9. Red Storm Rising Am 24 may C at. 60/97 74 may 64 66.00 AM 74 90/ST 74 90

SA Midwinter

AM 74,90	
PC 74 90	
	44
(4)	LECEND OF







Abl 74.90







Fordern Sie nech heute u

Sonderangebote C 64 BB-PS typ amiga Collection test playmon fals t The м, оо 20.00 20.00 30,00 8,86 Jel. 80 25,00 4,86 6,90 9,00 19,00 10.90 19,90 20,00 34,50 34,50 37,50 34,50 4,50 15,50 15,50 29.00 10.00 19,09 10,00 29,300 19,800 18,000 80.00 6,00

ATLANTS ATLANTS OURSEY P DAMS D D D D D D D D D D D D D	MINALY ICALC LASTRIPANA DUNDE RUGA CLICA DOS 2 DESKEY 2 D VESTER DOSA VESTER DOSA MALESHA DOSA MALESHA DOSA LADEL VE.D MIS - EXY PROFINDISE ROOM	10 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 1	HUDSON AN ASTER CAS AND STER CAS AND STER CAS AND STER CAS ASSESSED
	SECULENCER TIPP-TIMES Palagen and PR	10. 4. 0.000	AND PART PORTUNAL NET TO A PART PART PART PART PART PART PART PA
TRUNSCHEAU TO, STOREGGE TO, SUPERPLIC TO, TENNIS THESE TO.	EASER 2 and RISH rate		POPE MILITA POPE DOS PORE DOSME MAL E TROSS
TREE 10.	ETAN TREE TAN TREE 7	28. 15.	SPACE ACÉ THE BREALI VEHUS FLY THAP

Z	U	B	E	H	Ö	R
_	-4	-4	-	-		

MemoStar Spetchereremetrung	Ar ga	229
No. 20 101		
AØ clb Soundkarte +	1400	799
AD Lib visual Composer	HBA M	179,
Ad sib Komplettpeke	Am.	379,
Sound Blaster Soundharte	4,4 24.50×100×10	449
3,5 Zoll Ovsketternaufwerk	A 54	269
5.25 Inil Diskellentautwerk over	1 ,4	339.
Leadiskatten 20 DO 3 5 Zoll	P	15,90
Legislation 20 00 5.25 Zoll		5,90
		_

SIERRA MEGAPACKS	und de	nit Lösur lutscher nungsanl	
Programme	name a	NUMBER OF STREET	FT
Codecom Income	1 8.80	34.09	
Canada & Beauty I. Det	25.00	745.800	
Comment of Comment	8,80	24.90	
Godd Romb	97.00	64,94	99,00
Hora y Garrel	19,69	14.84	
Name Owner Justice 2	29.50	29,399	38,90
Street Country I street h	19,00	19,39	99,94
King's Owner A	199.90	119,900	86.90
Ring a down 2, 2 while 4	199,99	1100,90	179.00
Ambusin State Corry 2	14.00	Bet 80	\$40,0°C
Labour Bot may I	19 00	84.90	88.90
Egyptom Staff Lidery 2	14,90	34.99	8.60
Lancet Burn Larry 1 and 2	200,00	200,00	Self-PC
Manager See Tyrk	96,94	80,00	96.90
Manuscript 2 San Proposition	195,09	09,86	PR-95
Marrieter and 2	18.90	04.00	94,90
Peter Garet	64,60	24.70	99.90
Patter Quest 3	1,19,90	140.00	149,90
Pattern Special and P	170,900	112.20	1000
Barrymouth		99,90	79,80
Special Districts	09,50	99.30	34,80
Opens Demail I	16.14	109,88	80.00
Space Guest 2 and 3	202.70	254,80	349 86
Space were I and 3	ann. Pil		

ANWENDER- und	Season.	MEGFT	
Spirit I seed and the least of	AND AND	4 2 77 4 7 77 4 7 78 4 7 78	4E 17 349 TO 349 TO
the part of the state of the st	A STATE OF THE PROPERTY OF THE	Graph parts Stock p.c. h. Stock b.c. p. Stock b.c. p. Stock b.c. p.	AN 90' 10 10' 249 70' 44, 90'
politicarium tribute 2 per maj per estatojnimo Planta Entrearmol Pa 1 3 univer 3 reli	PC SM AM	Manager Chi Manager Chi Manager Chi Manager Chi	46 90 345 60 64 90 46 90
Property Course Hubshaucke Workerich	**	described to the state of the described to	64.50 139.00 2 56
March Brown Bright-payments	AM	deplace	79 90 49 W

Proper parameters	a Ollea	E 94	1BH-PC	- 61
Any Daniela	44.80			
App billion Submarities	Fa.ler		\$4.00	
Rad Brand			80,80	
Sard por 1 7tm		89.89		
Berny, Free	74,99	64,80		74
Barrier Dorn Stob	46,98		40,75	- 90
Burket he Removable	74,90	44,70		74
then b the Buch	14.90			110
Draw a Brooth	64,60			84
Dealer ner	74.80		44,00	24
If theples tot Beech	46,90			13
P. B. Cumbet Pillal	TW.000	44,00	19,90	17
F STO M MA	18,900		19,00	M
E to be not included	PA.00	T#.80	2,00	24
E EX To anyone Easter - Browning	B4, 8G	Dry. dec	84,80	
Carelly Share World Day	94.90	44,65	84,00	- 64
	64.90	79,90	89,60	
Internet, 3 S Tompto	14.80	16,60		
P. German I. and	94,00			24
H las	119,900	44,00	99,90	-
Respect DE Septemb	24,90	44,00	F4,94	94
Marrie Mandan	80,90	44,60	49,79	
Mrs. new data Discours	94,30	66,00	04/98	164
Magnet in Magnet ?		66,00	99,90	
brown in Margin II	84,60	04,00	99,90	
OA INAMPORA	411,100	mm' pup	49,00	- 4
Par Spillings	29.00	10,00	319.800 319.800	
Personal Press, Lands	74,80	84,60	99,00	
Harman V Street	74.89	an, No	74,80	5
These of the Objection		78,00	\$10,000	
Mary and St S	Fq.80	F4,80	74,00	33
Barto 2	69,95	44,80	84,90	31
here it's Tart, harry	84,90		41.00	
Space of Parallel	99,99	10,10	222	- 4
Barriegh	14,50	44.00	14,00	3.
Bry Waght 7	14,000		49,94	-
Barber Of Armed	20,00		69,90	
The Times Sugar	0-4, 000		490,960	
Tag Braud	74,80	44,98		F
Turn /I	P4L90		24. 22	
Different b	99,90	99,90	94,90	- 2
District 4 mater 8	96,96	PH, PO	BHL BG	
Chicago ?		79,86	78,90	
We of Chambers	84.60	- 24 000		
E-	*4.00		74,60	1
Pak Mr Breeker	14,00	74,60	74.00	

Lösung:	15.		Plane	18.	· An	eltung: 25
	7-	10		Deur	nethirep	Spiese Zweend
		-	to the many		44	5 6
			2134		8,4	. 162
versands -s.t	per Page 1	m-bs		45.00	ON	99.00 trail

Hierm Destelle ich	
Li Mampiettiasung Li Fili Pierra Li de Jische Alheitung	Software Ensi- Fing ammbesrellung Zubehor Hardware aktuerie Preisliste
Auftraggeber	
Name	
Si ana	
Wer latt	
Telefor	
Compute	

COMPUTER-PROBRAMM-SERVICE FRANK HEIDAK Franzstrako 7 · 5000 Köln 41

Kundandrenst Lösungshiffen: 82.21 40.24.93 Di. nad Do von 17.00 18.30 Uhr Kundendieust Software, 0227 400 01 27 Mg. Mr. and Fr you 17 00 19 00 Uhr

Turrican (Amiga)

Klaus Neitzel hat Probleme mit "Turrican" Er findet am Ende von Welt 1 einfach keinen Ausgang, obschon er wie ein Verrückter gesucht hat

Diese Frage kann Doc Bobe direkt beantworten. Mit Orlginal-Software wäre das nicht passlert Auf den "gecrackten Versionen von "Turr can , die im Umlauf sind, fehlt nämlich ein kleiner Kasten mit dem man einen Aufzug rufen kann Ohne diesen Türöffner geht es einfach nicht weiter. Pech gehabt.

Die Antwort zu

York Maite Mickisch hatte in der letzten POWERPLAY Probleme mit dem "Berserker" Mit seinen eigenen Waffen war der Bursche einfach nicht kleinzukriegen Bernd Schiffer aus Grevenbroich weiß Rat Werin man die Mission 19 ausführt (Pluto), muß man nur so lange warten, bis der Berserker richtig schön sauer wird und Dir überall hin folgen will Jetzt einfach in das System (CH-010) quadden und auf den Berserker warten. Der Bösewicht wird, sobald er auftaucht, vom schwarzen Loch aufgesaugt Ihr müßt nur aufpassen, daß es Euch night selber erwischt von

Corruption

Wohlf Arndt und Alex Lamm haben beide das gleiche Problem. Sie sitzen im Magnetic-Scrolls-Adventure "Corruption" im Krankenhaus feet und wissen nicht. wie sie der Krankenschwesterentkommen können Anscheinend sind die guten alten Text-Adventures doch nicht so einfach tot zu kriegen, wenn man sich einmal die vielen Anfragen ansieht, die immer noch bel uns eintrudein. Wer also eine prima Lösung für Infocom oder Magnetic-Scrolls-Spiele anzubleten hat, sofort einschleigen.

Legend of Faerghail

Frank Noe aus Zweibrucken hat ein paar Probleme im Reich von Faerghauf Wer kann Ihm folgende Fragen beantworten?

 Wie lautet die Antwort auf die Frage des Feuerelementans im Tempel der Drachendiener, Level II?

— Wie lautet die Antwort auf die Frage des Erdelementars in den Zwergenminen, Level II?

 Wie lautet die Antwort auf die Frage der Tür im Seslenturm des verfallenen Schlosses, Level III?

 Wie laufet die Lösung, auf die der Zwergenschmied im Keller der Zwergenminen zu warten scheint?

- Wo sind die Schlussel zu den verschlossenen Türen in der Elfenpyramide, Level IV? Hat Jemand eine Lösung für diese Probleme?

Legend of Zelda

Das gute, afte "Legend of Zeida" wird Immer noch mit Segelsterung gespielt, Auch Tina Siller aus Lauf ist davon begeistert. Allerdings hat sie ein kleines Problem. Sie hat schon die ganze "Triforce beisammen. Das einzige, was ihr noch fehlt, sind der rote Ring, der Herzbehälter und der silberne Pfeil. Da sie ohne diese wichtigen Dinge nicht mehr weiterkommt, hier ihr Hilferuf. Wer kann ihr weiterheiten?



Ranarama (ST)

Carsten Scholz aus Kiel weiß, wie ihr Eure Energie wieder auffrischen könnt. Springt man von Etage A nach Etage B und anschließend wieder zurück nach Etage B, so sind
nicht nur alle Monster (bis auf
die Rune-Magier) wieder lebendig, sondern auch die
Energiefelder und die Monsterkill-Felder. Ist man also in
Energienot läuft man einfach
zum nächsten Teleporter und
springt solange zwischen der
Etagen hin und her, bis der
Energievorrat wieder aufgefrischt ist Oft erscheinen einge Energiefelder in dem Raum,
in den man teleporttert wird vir

After Burner (ST)

Markus Meister aus Enderby in Kanada hat einen Tip für alle "After Burner"-Prioten

Das Spiel mit "Backspace' anhalten, dann AGES (Sega ruckwärts) eintippen Man soilte jetzt ein dig tallisiertes "Hooray" (=Hurra) hören und von vome anfangen Nun kommt man mit "=" in den vorhergehenden Level und mit - in den nächsten

Das Spiet wieder mit "Backspace" anhalfen und "Thunderbiede" einlippen "*-" und - funktionieren jetzt auch und zusätzlich G = mehr Missiles, T = weniger Missiles, N = unbegrenzte Leben, ww

Crackdown (ST)

Zu schwer? Kein Problem für Stefan Goblonski aus Neckar-Gemünd Nachdem ihr das Spiel geladen habt, einfach 'SMURF" eingeben Wenn ihr anschließend P2 oder P3 drückt habt ihr unbegrenzte Lebensenergie für Eure Kämpfer.

Ivanhoe (ST)

Oliver Detjen aus Brinkum will Euch das hektische Ritterleben etwas erleichtern und hat eine Cheat für "Ivanhoe" ausgeknobelt. Ihr drückt die Pausen-Taste, anschließend gebt Ihr "IC IS THE BEST" ein. Wenn Ihr jetzt die N-Taste drückt, kommt Ihr einen Levelweiter. Durch Drücken der Delete-Taste werden alle Monster auf dem Schirm gefötet. Die Control Taste tötet das Monster in der Bonusrunde in

Impossamole (ST)

Felix Mack aus Gräfelfing hat ein paar "Cheats" für das Spiel "Impossamole" In der High-Socre-Liste hippt man "HEINZ" ein für dreimal so viel Kraft bei Tritten und Waffen "Oochouch", damit man auf Wasser und Stacheln aufen kann Gebt Ihr "Commando" ein, könnt Ihr die jeweilige Waffe solange behaiten, bis Ihr eine neue findet "Lumbajak" verdoppelt Eure Energieleiste und "Annfrank" macht das Spiel schwerer (die Wurmdosen geben weniger Energie)

Das Magazin

Andreas Zeilingen aus Bayreuth hat die sieben Paßwörter für alle Jung-Redakteure herausgefunden

HEIMDAL TSCHAKO ATACAMA NEMESIS CHANGAI ZWINGER CYCLAME

Vyv

Deathtrack (MS-DOS)

Florian Muller aus Neckartenzungen hat einen Tip für PC Benutzer

Habt Ihr ein Auto ausgewählt, dann solitet Ihr Euch dreißig der kleinen Calkrops kaufen und dann das Spiel "restarten" Wenn man nun dasselbe Auto nimmt. hat man die Caltrops noch immer (ohne Geld ausgegeben zu haben)

VW

X-Out (Amiga)

Peter Schade aus Hamburg hat noch eine Berichtigung zum bekannten "X-Out" — Cheat Wer sich "X-Out" erst vor kurzem gekauft hat, mußte bemerkt haben, daß die Cheats nicht funktionieren Hier die neuste Version: Als erstes kauft man sich das teuerste Schiff, dann nimmt man sich den kleinen grunen Satettten und geht damit auf die Credit-Anzeige uetzt druckt man den Feuerknopf und schon soflte man 500000 Credits erhalten

-218





Auf diesem Foto sehr Ihr Euren neuen Ansprechpart nerfur Videospie tips it cas and cheats - mich Thriseid gerade aus einem bisher uncriorschien Dungeon Komplex zurückgekehrt? Habt einem Lesen Weit raumschurken kraftig in die Ach esterse gestochen? Oder gar eine Schafzfrühe his zum Deckel mit Sonder watten und Extra eben ge-(Ell in Euren Bostz de bracht? Darun heift mit Eilren Tips Tricks oder Charis auch den weniger erfolg e che Spierri aus der Klemme Dami Ihr Euch leichter von schwer erst eten Takliken und hart ermo-

gelten Paßwortern frennen körnt werden wirfur ald tospiele einen geson terten re Kontoni mine and Bank le tzaht konner wir weger Honorare noch das Tip Minats Prosued 500 Mark auszah en Ach be ich selbst nech einen Cheat Air inn aufgefor den werdet Run zu dricken belanglizusatzich Te Francistal , ic ge tan, he wilk com Isoe in carMe .

Bis in instead Monat and ve Spaß VI HI PO

Tip des Monats vergeben Aber denkt dran. Ohr e Fula zum Super Grafx Kn.s. ler Ghoss Gh is ha

Kid Icarus (Nintendo) Einen Sonderlevel entdeck-

te Alexa der Johannes he "Kid carus" interessiert? Dann gebt rach Einlegen des Mudit's das Paßwort DANGER HILL

TEAROR HORROR

Castlevania (Nintendo)

René Le ther aus Schwechat zum Thema. Tips kurz iber ellektiv im Schloßhof einfach. uber die Tür springen, nach rechts weiter lauten und die jetzt erscheinende Schalztruhe einsacken.

Ordyne (PC-Engine)

Neben einem Nintendo und einem Mega Drive besitzt Christian Staab anscheinend auch noch eine PC-Engine Sein Tip zu "Ordyne" Um in das versleckte Optionsmenu zu gelangen muß han während des Tite bides Run gedruckt halten und sechsmaldie "Sefect -Taste betatigen Dann loslassen, dafur ledoch greichzela Knopfe 1 und 2 drücken Jetzt befindet man sich bereits im Optionsmenü.

Musik, Level and Anzahl der I gowunschien Leben konne nun or Belect and Rin ar I wa 1 wer en Das oran GE Trams hittertal, my no dem man knopf 1 bs zum Erschningen des Wortes Ka hall yedrockt hait

spielte eige komplette Faglico de ste für Hudsons. Be Ba Als Ergandung zu der Be-Bai Tips aus PP 8/90 hier au ie 50 Levels auf einen Bick w

Be Ball (PC-Engine) Nanu, ein weiblicher PC-Enque Fan? S. Ira E (na er

(Sega	Mega	Driv	re)
Schwie	rigkerten	mit	de
Thurs I am	0.40 .0	n 0	amb

Rambo Itl

Hans-Jurgen Grah, aus Holzwickede entdeckte einen Geheimgang, mit dem man den Level vorzeitig verlassen kann, nachdem die Geisein befreit worden sind. Zuerst befreit man die beiden Geiseln links. dahar nid e Geise irechisinben Genau dorflande inken Wand legrith dre Bomben

Die wand wird, wie nicht anders zu erwarten, weggespreng, and thrige and zum. Exi chine Euch a ige mit dem Labyrinth herumargern zu mussen

Tiger Heli (Nintendo)

Renewe they die Zweite Be-Tigo Heir einfach gleichze tig A B und Start drucken and schon kair ein Spin auch nach dem Veil st it is ser an gleicher Stelle fortgesatzt werden

Lord of the Sword (Sega)

Torsten W bert aus Krefe d hat alle Ratse Aliquier and Kample des Segui Mindus in Tithe Swood has ber stander undit etet uns lie sei ne Komplettlösung. Here we gn Z. Beginn von Harloot nach Amon reisen, um vom den lebenden Zalberer ein Buch entgegenzuhehmen Dann weite Jum Jim Folest wo niem der sprechende Baum gerne verrai daß der Tree of Maril in Namo Forest

steht. Diesen bekämpft und besiegt man, und schon kann die ersie der dre. Hauptaufgaben des Spiels als erfüllt betrechtet werden. Daraufhin reist man von Pharazon nach Thie wo der Burgermeister des Ortes den Spieler über zwei kampflustice Sumpfoeister des Cram Bogs aufklärt. Hat man diese vernichtet, erhält man zur Belohnung in Ithile den Bow of Bravery Jetzt wird es Zeit nach Amon zurückzuke ren-Von dorf we'te nach pwarle woman vom Verschwager der Tochter des Bürgermeisters von Lindeli erfahren wird.

We ere info mationen samme" mar am besten direkt in Lindau De Piraten der Falas weiden für Jas Verschwinden des Malichens vn. htwortich gema ht. Hat man diese gefunden ties eqt und so das To, hie lein bistreit, so le man SICES FRE Establish Wed ins Elder Cas elmaction, um dort gegen tuni we tere Gegner anzureta Nach dinem Kampt kassiert mac, and erst enma engaar Kraute as 3e. John nigen das weider sich später im Kampf gegen die Sta-LE MEY R ME STEEL S weisen Nach Dwarle zurückgekehit erfahrt man duß Mt Morgos mit dem Birgil, is Feuers with ac at Dann zum ditten Male rach Amon, Doil wirdina Gueride Exisenzie has Weges vor Philippoint in die Balaie Berge aufgektart in Philipzon so te man zuerst das Haus mit der offenen Tür betieten um eine geheime Treppe zum Erscheinen zu brillgen Den givvieschen Wegbis zum Wegweiser to gen dann dem inken der dre. Wege to ger Ba 1 h, 1 man d 15 Hóh en abyrirdhides Dark Suma er reicht Dan Suma der sich in den hintersten Winke seiner "Behausung" zurückgezogen hat muhnatur ohihes eg wer den dair racchio rizwe le Aufgabe erfult ist. Danach kann man dann wieder nach Dwarle zurückkehren um dort den Auftrag die Monster des Mt. Mon gos zu besiegen lentgegenzu. nehmen. Vernicite, man diese Kreaturen zerstört man dam I authigle chizellig das Buch

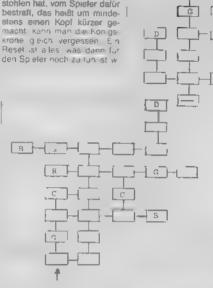
Ein erneuter Besuch in Dware enthalt daß Shagart die Alederherstellung von Ra Goan plant Jelz, sollte man sich erst einma nach Amon aufmachen, um dort das Luna Sword as verdience Belohnung für die Vernichtung des Buches in Empland zu nehmen Jetzt muß man sich ei-

Level	Code	Level	Code	Level	Cade
,	42 0	2	5 .4	40	210.5
3	900002	22	655025	41	30034D
4	210313	23	057417	42	553151
5	443104	24	320337	43	964052
6	48500A		2.5 320	44	36- +3
7	67437	26	44 41	45	42 54
8	230 317	27	814032	46	63 1
9	320300	28	27+323	47	0 s4F7
10	5 , 1	29	54 34	48	344, 347
11	944012	30	701035	49	274370
12	344303	3	34,437	Fnd	810062
13	45 4	3.	254323	gegner	
14	8 10 5	3.3	344 35 7		
15	23427	34	4 J7 L		
16	364 307	35	92" 140		
17	25+330	36	e30 (53		
18	5.3 21	37	46 184		
19	830022	38	745045		
700	anaana	0.0	AL ATTENTON		

gentlich nur noch zwei wichti- [ge Informationen beschaffen. In Pharazon wird man vor einer großen Anzahl bösartiger Kreaturen gewarnt, die in Shagart eingetroffen sind, in Lindon erfährt man von der Tochter des Burgermeisters daß es zwischen Dwarle und Shaqari erne Abkurzung gibt. Das ent scheidende Gefecht findet dann in einem Labyrinth in Shagart statt Das Labyrinth, in dem übrigens auch der Foe Slayer Arrow (man beachte den Namen) befindet, ist im Inneren des gerade geöffneten Hauses, am Ende erwartet einen dann Ra Goan selbst. Hilfestellung für den Kampf gegen diesen Bösewicht: Der Kopf ist Ra Goans schwache Sielle Mit Ra Goan vernichtet man übrigens gleichzeitig auch die Statues of Evil (dritte Aufgabel), den Weg zum Mt. Ozgul kann man sich also getrost sparen

Bleibt eigentlich nur noch ein kleiner Spaziergang zum Varlin Castle, wo man dann auch prompt zum König gekrönt wird. Congratulational Ach a Torslen machte uns

noch auf den "Buchdieb" aufmerksam. Wird dieser nicht sofort nachdem er das Buch ge stohlen hat, vom Spieler dafür stens einen Kopf kürzer gemacht kann man die konigskrone geich vergessen Ein Resel ist ales was dann fur





Die ersten beiden Dungeons des "Zelda"-Clones "Neutopia"

Neutopia (PC-Engine)

Jetzt müßte Neutopia wirklich für jeden zu knacken sein Alle acht Dungeons dieses PC-Engine-Spiels kartograph erte fur uns Klaus Dersam aus Hannover

Software fuer den rightigen Drive Mur Versand Kein Ladenverkauf

AMIGA-SEGA

WD & D	73,00	HAmmeriet			
Archipelagos	26,00	Harley Davidson			
Balarice of Power	19,00	Heroes of the Lance			
Bard's Tale	22.00	Helhifai di			
Bard's Tale (I	60,00	Hitotshvikera Guide	-11		
Bleodyryth	63,00	Hourt of Shadow			
Domb Jack	32,00	1mperum			ř
Bouklerdash Counstr 1	(1) 25.00	indiana Jones 3 Adv.			
Burde ga Millinge	3				
92 (1.35)	11	16			
Gr. Marke				1	
Supply of the State	FE B	F ii .e			
-Oar Token stick	51	P			
Cara e ge		K			
Al-	66 K	4			4 F
of a difference	31	K G + 4			
it are. He lives	4. 2	5	4.		
01 pr	196	4 4 5 p	46		
tern area of Captional	13.	To a 15-to			
Durmones		4	+	. ,	
Jea		и ез а			6
ig. notal or out	51"				
training Williams	46.4,				4
to be Minne de-		A,			
Ni igeni Bues	A' ·	4.			
- de	68.00	57 Sep.			
Emperor School and Experience	11 .	AP III			
Fint Edit		'le e			
ing a Bilinstone	66			· - 4	
HUT STOPAS				a e	
F ps.	ho	01	41		
Har - Montezein	195	Maringer			
SEGA Master Sys	tem 2	59 -		SEGA Mega Drive	456.
	racini m.	ww,		SERM INCHES OF 110	740,

NEVERSCHEINUNGEN AUF ANFRAGE! Versandkosten VK + 4 00 - NN + 6 00

TELEFON 0631-28809

Intumund Preisanderunge vorbehalten

ACHTUNG ÖSTERREICH!!

ueiz auch ir Osterreich die Super-Konspien

SEGA MEGA DELVE 17 NEC PC ENGINE

PC Engine Super Grafx

Super Grate ma Spin "BATTLE ACE" of 4490. Super Grade Salet ab 65 990

SNK NEG GEO Die Super-Konsole mit 100 % Automaten-Graphik Man muß Sie einfach schon gesehen tieben NETI GEO YOMEO: 5 E990

ACHTUNG NEU IN ÖSTERREICHIN Varieth von sämtlicher Konsoler und Video preier An- und Verkauf von gebrauchten Konsole. Spira:

At mis age 8 A BC1 az Telefon 0316/918968

Krieg um die Krone I

9 war fformal zu einer Zeit als der Mensch noch nicht die unkingeschränkte Vorherrschaft über die Erde innehalte Das Land wurde von den grausamen

Trollen beherrscht. Zu jener Zeit kamen the Mark and the on out on the ing act, the Mark because with the control of the Olego see dans we don't call the theory of the College see dans we can be only the college than the college the college the college than the college th

Strangendes F - y Stranglespie Stirker Com Longgagner

- Anaprochavore Grank

- Ausgeklügettes Kampfayatem · Steuerung Liber Joystick

Hardware

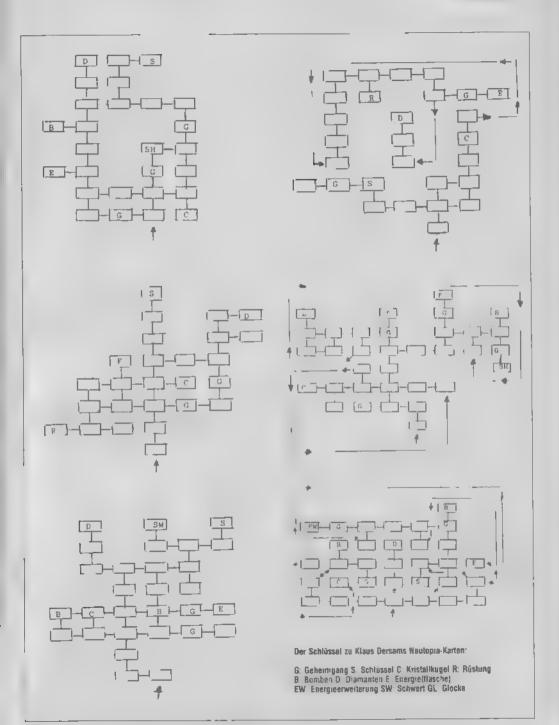
Bestelinummer C4/00801 Prels. DM 49.-

mahme vuz let 7 OM NN- Gebühr ··· kostenioser Katalog auf Antrage ··· Händlerenfragen erwünscht ···

Partigo Prisc ex Buchho sir 7 4755 Hilliawick, de

reletion. Werktugs van 10,00 1700 - \$ 02,:01/-2647 \(\chi^{\lambda}\)







* SNK NEO GEO *

* PC ENGINE *

※ GAME BOY ※

* SEGA MEGA DRIVE *

* PCs *

※ AMIGA ※

*** ZUBEHÖR ***

* BÜCHER *

* PROGRAMMVERLEIH *

RUFEN SIE AN, WIR HABEN WAS SHE WOLLEN!

HSC HARD'n SOFT GMBH **HOMBERGER STRASSE 72 4130 MOERS**

TEL: 02841/170150 FAX: 02841/170159

Tatsuiin (Sega Mega Drive)

Lassen wir noch einmat den Sprengstoffexperten Jurgen Grafil zu Wort kommen Er hat eine Möglichkeit gefunden jeden der Endgegner mit nur einer Bombe zu zerstören. Bombe schmeißen, Pause-Button drücken, 3 Sekunden warten, zweimal Start drücken. Das Spielchen wiederhoft man ibis der Gegner den Gerst

Down Load (PC-Engine)

Daniel Ebenhoch aus Rema- Puzzle Road gen ubertieß uns schon jetzt eine Liste mil Codes zuild rekten. Levelanwahl für das neue PC-Engine-Spiel "Down Load". Hier ist sie:

Lancol	Code
2	743000FSOL
3	B4FGC0FJ74
4	kein eigener Code >
5	OBKM34FSKJ
8	OSPGF4FBH4

Flappy Special (Game Boy)

Elen Chan von E C Electronics in München hat die Paßwörter für die Level 11 bis 26 des Game Boy-Spiels um den nedlichen "Flappy" eingespielt, Mario Klier aus Stadi-Paura lieferte wenige Tage später western ell Codes.

Level	Code	
11 1900	21 AG03	31 AO01
12 440D	22 - 63	32 AQ 2"
*3 4905	23 A ICB	33 Am. 4
# AUG9	24 AUCF	34 ARGD
15 AC02	25 AJOD	35 ARO3
16 ARKE	26 AK00	36 AS06
1 AF 02	Z AMOO	Y 4 D6
18 AFDA	28 ANO8	38 AVOE
19 AFGE	29 ANGC	39 AVG2
20 AFDC	30 ANO2	

Final Blow (Mega Drive)

Sascha Braun aus Dudweiler verriet uns den uitsmativen Continue-Trick für Taitos Bildschirmprügelei "Final Blow" Erscheint das verhaßte Game Over auf dem Bildschirm, einfach A-Button and Joypad nach oben drücken, dazu ietzt noch Starttaste betätigen und der schon verlarene Kampf kann fortgesetzt werden.

Alf (Sega)

Marc Stein aus Olpe ließ uns noch folgenden Minitip für "Alf" auf dem Master System zukommen: Geht in die Küche. nehmt dort die Salami, dann die Katze-Geht danach ins Kinderzimmer paused Spiel und druckt dann die Knöpfe "1" und "2" sowie gleichzeitig das Joypad nach links oben.

(Gameboy)

Und nochmal Paßwörter Folgende Liste, die die ersten 19 Levels des Grübelspiels "Puzzie Road" abhandelt, verdanken wir Jörg Balle aus Hamburg. Wie sieht's mit den restlichen Paßwörtern aus? wi

Lovel	Code
2	SHMT
3	HAIA
4	HE C.
5	NUHO
8	OSIN
7	BUN)
В	UGOU
9	REKR
10	ETUA
11	DENY
12	ONOU
19	IASU
10	RTHC
15	OSIH
16	NUNI
17	IKO
18	NBD
19	DTUE

Splatterhouse (PC-Engine)

Van Werwalten in Stuckeige rissen, von Zombies erschlagen? Schluß damit Daniel und Stefan Iliger präsenheren hier eine komplette Führung durch das "Splatterhouse" sowie eine kurze Beschreibung aller Monster und Mutanten, inklusiv hier Angriffstaktiken und Schwachstellen (harhar) Auf jeden Fai ist dieser Hollentrip nichts für schwache Nerven!

Der erste Level des "Splatterhouse 'bietet typische Geisterbahnstandards: Zombies, die unserem Helden stur entgegenlaufen, jedoch mit einem einzigen Schlag mit der Holz-



latte ausgeschaftet werden können, Fledermäuse, die in eder erdenklichen Höhe durch die Gänge flattern und so die Ausnutzung des gesamten Schlagrepentoires erfordern, sowie Schlemspeier, deren Auswurf (wurg) man am besten überspringt (löst sich nach gewisser Zeit auf). Nach dem zweiten Schleimspeier auf den hydraulischen Zacken achten diesen jedoch nicht überspringen.

Ach ja, da waren noch die beiden freundlichen Herren. die nach ihrem Tod (zwei Treffer) den Angriff durch ihre Köpfe fortführen. , Also ein paar Schrifte zurückweichen und dem Kopf auch noch eins verpassen. Der ganze Level endet dann mit einem Großangritt fliegender Würmer (oder mutierter Blutegel?), den man am ehesten in der Mitte des Bildschirms überlebt. Logisch, daß man nicht vergessen sollte, in alle Richtungen auszuteken Achtung vor dem Wurm, der am Ende des Gemetzels den Körper des Gehängten verläßt. um als etztes Monster des Levels einen Angriff den Spieler.

Im zweiten Level geht's dann um einiges feuchter zu. Am besten hålt man sich immer ein germaßen in der Mitte des Bildsch rms auf und macht reichlich Gebrauch von den Extrawaffen Unter den Gegnern befinden sich neben den Schleimspelern und der Kanalvariante unserer Zombiefreunde, die leider diesmal ihr "Leben" erst nach dem zweiten Treffer aushauchen, auch schwimmende Morgensterne und einige Wassermonster Die blitzertig auftauchenden Wassermonster mit einem Schlag töten, die Morgansterne überspringen. Den bevorstehenden Angriff der Gehängten erkennt man an den Öffnungen in der Decke. Also möglichst vor das jeweilige Loch stellen und die Körper auf ha bem Wege mit einem gut gezieiten Schlag abfangen Die angriffslustigen Emrichtungsstucke stellen den Endgegner des zweiten Levels dar Bis zu dem Zertpunkt, wenn der Stuhl "aktiv" wird, am rechten Bildschirmrand bleiben, dann im Sprungrhythmus mitspringen und immer wieder zuschlagen (fünf Treffer). Dann wieder nach rechts gehen und das Messer je nach Höhe mit Schlag oder Fußtritt abwehren Das heranfliegende Bild fängt man am besten in der Mitte des Bildschirms ab, die Flugbahn

ist jedoch (leider) nicht berechenbar Danach ist der Angriff beendet und der bösartige Poitergeist macht einen Abflug durchs Fenster Trotzdem sollte man auf den unsicher hangen den Kronleuchter achten Im dritten Level hat man sich neben schon bekannten Monstern auch erstmalig gegen Werwölfe zu verteidigen Diese springen unseren Helden an. können aber mit gezielten Fußtritten ins Jenseits befördert werden Finderi sie neben Rick auch einen niedergestreckten Zombie vor, machen sie sich erstmal über dessen Überreste her und verschonen dabei unseren Helden. Ausweichen soilte man aber auf jeden Fall den Irrlichtern bei der Brücke, da man sonst von einer Riesenpranke in eine dem zweiten. Level nicht ganz unähnliche Wasserwelt gezogen wird Die Schrofflinte ist dann in jedem Fall vertoren. Generall sollte man in diesem Level die Flinte nicht zu oft einsetzen und die Munition für den Endgegner sparen. Diesen "Mad Chainsaw Massacre-Man" pumpt man mit Schrot voll, um ihm dann (falls die Munition wirktich nicht ausreichen sollte) mit "Grätsch"-Schlag (Sprung in eine Richtung, Pad dann nach schräg unten sowie beide Knöpfe drücken) den Rest zu geben

Jetzt schnell weiter zum vierien Level Naturlich wieder massenweise Zombies und Fiedermäuse, dazu haufenweise Schleim, auf den hier jedoch nicht weiter eingegangen werden soll Zwei Treffer und der Fall ist erledigt. Schwieriger ist as da schon, Ricks eigenen Spiegelbildern beizukommen Diese verstecken sich im 5., 9, und 16. Spiegel. Ein Faustschlag und ein nachgereichter Sprungkick zur Begrü-Bung der fixen Kerle sowie ein dritter Treifer müßte genügen Eine Warnung noch vor den Löchern im Boden, die einem wieder einem Würmerangriff aussetzen. Schließlich der Endgegner der diesmal Rick in Form eines Untotenkreuzes nach dem Leben trachtet. Diesem Krauz folgt man, bis es sich umdreht. Dann zieht man sich in eine Ecke zurück (ca. 2. Zentimeter vom Bildschirmrand entfernt) und läßt die Axt

Als vollkommen überlaufen steilt sich dann Level 5 heraus Alle bisherigen Monster sowie eine ganze Reihe von neuen Gegnern starten hier eine wil-

Paradise of Games

Baaderstr. 13, 8000 München 5 Telefon: 089/ 201 19 35 Fax: 089/ 201 24 69

Wir liefem per Nachnahme "VERSANDLOSTENFREI ALS"

	Am	ST	PC
688 Attack Sub	79.		89
Champions of Krynn	79		89 -
Codename Iceman	109	_	119 -
Dragonflight	89	89 -	
East vs West Berlin	79	79	79
F-19 Stealth Fighter	_	89	119
Flight of the Intruder			109 -
Heroe's Quest	109		119
Imperium	79	79	++
Khaisan	79	79	79,-
Kick off 2	69,95	69,95	
Kax	54,95	54,95	
Liury 3	109 -	109 -	119
LHX Attack Chopper	-		109
Manhunter S F	89	89 -	109
Midwinter	79	79 -	79
Might and Magic 2	89 -		89 -
Paris Dakar Rallye	74,95	74,95	74,95
Puates	79 -	79 -	74,95
Police Quest 2	109 -	79 -	74,95
Projectyle	79 -	79 -	
Railroad Tycoon		****	109 -
Starflight	74,95	74,95	
Their Finest Hour	89 -		89 -
Ultima 5	89 -	89	89 -
Ultima 6		4000	109 -

Gameboy 169.-+ Spiele 49,95

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Programm!!

Irrtümer und Preusänderungen vorbehalten

Unser Telefon: 089 / 201 19 35

KaroSoft

Jürgen Vieth

	A 141	IGA	
688 Affaire said deutschas kanobuch	60.	Life & Death	w 885,
AME O DETERMINE	105 79.50	East Mrys R. dt. Anlessing	80
A MC F of better in Catherine Budget up on the American up on the Am	69.	Legend of Feerghell Apt. decemble Leaves Suit Larry III	46
Budder and use of the investment of the second of the seco	66,	Epote kompret deutsch	75.
sand salley although develop-	75.	Menchaster dreed of Artemany	-84
and the State of MH		Marked Marokon will 68.	- 60
have require endough ddigth	9 60,	Michigan december entered	100.
sees of setup ARE Great Sees, etc. SRB	86, 96,	Might and Mirgin II	70.
process where and	95.	Pirenes deutschies heindbuch	86.
encode ameliar APA amore indocential action may high a patricial at a a a a	Ris.	Printed Secretary Personal	25
Hara Built & God to S. P.	79.50	Pool of Recouncy	+ 60
10 N N	88.	Propulous, et: Hanolouch Propulous, Datadian "The pr Landard Beambow faland at: American	45.
	*2.50	Populous Datadisk The pr Landati	30
at we have the Andrea	67 76.	Renboy Island at Arrenary	- 61
the lemon to the comment	76.	Red Storm Reing, Nerobuch deutern Rings of Medusa, lipt dauticits Secret of the Silver Blades	60
and an A sometimes	- 80	Fings of Meduca, let deutsch	79,50
	87,80	Secret of the Silver Beates	+ 60
P AN A - m lab			0,0
	+ 55.50	STATES atmospherical desired one first of	107
F B F F F F F F	* 99500	SMCITY doubter Artistung 512 K	32
And in the management	54,	Starfight dt Handbuch	86
Fig. of the section o	107,-	Their Roses Hour of Arrestung	79
terpera arkitus sculsiri	60.	Their Result Hour of Ansaurung Thundersteller of Ansaurung	60
toolar on michael de	50,	The Break April chevalench	72.50
P A A H DE MAR			
denge ar SAS Imperio arodula Acultori 1950an en el Kahit di P. a. a. 9 dl MB P. a. b. se el Ranco di Sasa Acultoria Magnata arodula Magnata arodula	39.90	UNIS # Hendbuch people	s 74 50
Military and the second	P 40.	the same of the same	20.0
Migration only selled Might 38 off Melloy	64,	Wings, Hendauch divusion Zah McKracken, tipt, deutlich	79,50 67
	TAI	RIST	
Halfsonsasser as Armedo sp	60,		, share
the party of worker of	84.	Esh Was Challenger Antology (E.).	+ 56
No. 100 at 4 At 45 Ag.	19.90	Editore Roll climatech Alleman Marseon, roll dit	75. 88
Make P.D. Bull	46.	hidamar di Handouge	- 10
9 at 9 9 A	60.	North & South apl dr.	86
E 000 1 100			
a feware to mean en	79.	Pitates of Handbuds Player Minnager of Version Proucous of Handbuds Populous Desmiss ("Pay pr. Lands)	46
5 at \$5.00 to \$60.00 \$	86,	Player Minniger dt Verson	96
0.8% 0 (0.1)	79,80	Prounce di Handbudh	46
In 119	10h. +70,	Populous Demines The prisure of	31.
with the second of Albert	+70, 87	Flancow stand of Annuality Flancow stand of develor	- 61
	70.	Rings of Minause light develop- Bearest of the Silver Blades.	72,50
All the second of the second o		Comment of the Commen	
10 1 1 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10		(X =	
a a a a a a a a a a a a a a a a a a a	15.30	Startight of Handbach	-
d discharge in the second	95,50	8705. The Dame Dream: deutech	166
A at the opening the page	24.	BYDS Sween	200
Road in a little of the con-	107	8705 Sprins 8708 Manage	60
Make the term of the	80,	Ther Inset Hour all Antalogy	- 25
U CHE 1 No.	69		
India on Sun de M	BBL-	Thurderstelle Antenung derzech	10
made and the man and	56,	The Breath had duruleable	72.50
Kar is a state of the contract of	м	t + *	1
		4 - 4	
Mar do north te ap			
ngh ex Weine an Karin on a Weinerse at Blandon a middle sy Kob Rolla Arweney			
Key 4 of Academ	98.	X-Chit, dl. Anledyng	165
Res 41 of the states		R Cut, dl. Animing	105.
Key 4 of Acontrol	98.	0 W 7 2 7 W 2	16.
Ken (H. a) A witer u as Péngo II dipata hii Artebang	18	M	
Kep 41 - 41 A water u us benga II dapata hai Anterbang	18	M	BS.
Key 41 - 41 for white and a second sec	18	M	
Key 41 - 41 for white and a second sec	1B	M	
Key 41 - 41 for white and a second sec	18	M	1
Key 41 - 41 for white and a second sec	18	M w	
Key 4 of American Je Fangs II issues ha Anterberg A III onth Kelen A III opp Pager Stations Autor Appl Copp Stations A cold of the control of Bod in less introduct	18	M w	
Kes 4 of American Jacobson Commission A It on Keer A It on Keer A It on Commission Alt on Commission Alt on Commission Book in Commission	1B	M M M M M M M M M M M M M M	
Kis 4 of American Jacobson Strain Head of American A It of the Keller A It of the It of the Keller Book In It of the It of the Keller Book In It of the It of the Keller Book In It of the It of the Keller Book In It of the It of t	18	M Propriore of Handback P Propriore of Education	
Kis 4 of American Jacobson Strain Head of American A It of the Keller A It of the It of the Keller Book In It of the It of the Keller Book In It of the It of the Keller Book In It of the It of the Keller Book In It of the It of t	18	M W V V V V V V V V V V V V V V V V V V	
Key 41 of Anwiere Je Mings II Heute, he Adebung A II grik Keler A ii grik Keler A ii grik Keler Book ii grik grik grik grik Book ii grik grik Book ii grik Book	10 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40	M Programme of Handbach P Programme of Handbach P Report of Handbach P R	マイ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
Kes 41 of Anwiere Jac Pengs II Heuts he Ardebung A It only Keer A It only Could State Could be a state of Anything Could be	18	M W V V V V V V V V V V V V V V V V V V	44. 40. 10.00
Key 41 of Arwiters Jik Panya II Hauts ha Arietung A It grak Krier A in gray Pagle Sizbook A in district of the sizbook A in district of the sizbook Bundanger kgl and and Bundanger kgl and Bundange	10 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40	M Programme of Handbach P Programme of Handbach P Report of Handbach P R	マイ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
A D and Keep and Architectural	10 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40	Populous of Hendauch * Populous Sandauch * Populous Dissided Respons* Placoustar Placoust* Placo	44. 48. 38. 91.91 48. 72.50
A D and Keep and Architectural	1 B	M Programa of Handbash * Programa of Handbash * Programa of Handbash * Reinand Turnon of Headbash * Rei	(株)
Kes 41 of Anwiere Jack Pengs II Beuts his Arbeitung A It onts Kelen A It opts A I	100 4 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	M Programa of Handbash * Programa of Handbash * Programa of Handbash * Reinand Turnon of Headbash * Rei	46. 30. 90. 72.50
Key 41 of Arwiters Jik Meys II steuts he Artestung A II one Krier A in oper Paglie Sizbook A in other interest A in other interest A interest of Arminett Bundestook of Arminett Bundestook of Arminett Bundestook of Arminett Bundestook of Arminett A interest of Romen A interest of Romen A interest of Romen A interest of Romen A interest of Arminett Arm	1 B 45 44 45 44 45 45 45 45 45 45 45 45 45	Peppunde of Handbash Peppunde	44, 30, 40, 30, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 4
Key 41 of Arwiters Jik Meys II steuts he Artestung A II one Krier A in oper Paglie Sizbook A in other interest A in other interest A interest of Arminett Bundestook of Arminett Bundestook of Arminett Bundestook of Arminett Bundestook of Arminett A interest of Romen A interest of Romen A interest of Romen A interest of Romen A interest of Arminett Arm	100 4 20 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	Propulsed of Hendbach Populsed Date of Hendbach Populsed Date of Hendbach Propulsed Date of Hendbach Propulsed Date of Hendbach Propulsed Date of Hendbach Date	46. 30. 90. 72.50
Key 41 of Arwiters Jik May II Heurs he Artebung A It grik Kree A in por Pagle Sizbook A in the Institute A in the Institute A in the Institute Bundesign Manager Egit & Institute Bundesign Manager Egit & Institute Bundesign Manager Egit & Institute A institute of Roman (Allespootse) A institute of Roman (Allespootse) A institute of Roman (Allespootse) F 5 Signa Bager Bit F 5 Signa Bager Bit F 7 Signa Bager Bit F 7 Signa Bager Bit F 8 Signa Ba	28. 7 1 B 25 C 44 24 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44 44	Propulsed of Hendbach Populsed Date of Hendbach Populsed Date of Hendbach Propulsed Date of Hendbach Propulsed Date of Hendbach Propulsed Date of Hendbach Date	44, 30, 40, 30, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 4
A Black Keer A Black Black Black Black Black Black	18. 19. 15. 15. 16. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10. 10	Populous of Hendbach Populous Sandalan National Populous Chanded Page 1971 P	44, 30, 40, 30, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 4
Key Bill of Arwiters Jack Bergell Hearts he Artebung A Blank Keler A Hope Proble Nicklook Autor Alter Service Alter Service Alter Service Alter Service Book in the Introduct Alter Service For Introduct For In	98. 7 A A A A A A A A A A A A A A A A A A	M. Proportion of Newtonia People of People of Residence of Newtonia People of Residence of Resi	94 666 666 300 90 90 72,500 81 37 686 30,300
Key 41 of Anwiere Jan Fergell Beuts he Adebung A It and Krier A It and A It a	98. 3 75. 44 80. 88. 88. 875. 90.90 90.90 90.90 144 90.50 150	M. Proportion of Newtonia People of People of Residence of Newtonia People of Residence of Resi	44, 30, 40, 30, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 40, 4
Key Bill of Arwiters Jack Bergell Hearts he Artebung A Blank Keler A Hope Proble Nicklook Autor Alter Service Alter Service Alter Service Alter Service Book in the Introduct Alter Service For Introduct For In	98. 7 A A A A A A A A A A A A A A A A A A	M. Proportion of Newtonia People of People of Residence of Newtonia People of Residence of Resi	# (46, 38, 39, 46, 50, 50, 50, 50, 50, 50, 50, 50, 50, 50
Key 41 of Anwiere Jan Fergell Beuts he Adebung A It and Krier A It and A It a	88. 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	M. Proportion of Newtonia People of People of Residence of Newtonia People of Residence of Resi	が (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本) (本)
A It and Kree A It and Kree A In spor Paller Nichtock Book In end street Book	98. 3 75. 44 80. 88. 88. 875. 90.90 90.90 90.90 144 90.50 150	M. Proportion of Newtonia People of People of Residence of Newtonia People of Residence of Resi	で、 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・
Kiss 41 of Anwiere Jan Fergell Beuts he Ardebung A It and Kree A in por Felder Nichtor A in in the introduct book in in the introduct colorient bedoesness years in the introduct A in in introduct A in in introduct F 5 Shalls Register EGA Heroust F 6 Felder in the introduct A introduction A in introduction A introduction	(B) 7 日日 (M. Proportion of Newtonia People of People of Residence of Newtonia People of Residence of Resi	を ・
Kiss 41 of Anwiere Jan Fergell Beuts he Ardebung A It and Kree A in por Felder Nichtor A in in the introduct book in in the introduct colorient bedoesness years in the introduct A in in introduct A in in introduct F 5 Shalls Register EGA Heroust F 6 Felder in the introduct A introduction A in introduction A introduction	#5 /4 /4 /4 /4 /4 /4 /4 /4 /4 /4 /4 /4 /4	Peppora of Handbach *	を ・
Key 41 of Anwiere Jan Fergell Beuts he Adebung A It and Krier A It and A It a	(B) 7 日日 (M. Proportion of Newtonia People of People of Residence of Newtonia People of Residence of Resi	を ・

SPIELELISTE KOSTHYLON RIT IN A TABE IFS AFF I PS VORMASSE A IFS EXPRESSION OF A SUBSECTION OF A SLANLING RITH ASSE

Rufen Sie uns an: © 021 03-420 88
ODER SCHREIBEN SIE UNS
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN
Kein Ladenvertauf, nur Vergend.



de Jagd auf unseren armen Rick. Die mit Totenköpfen um sich schmeißenden Banshees. holt man am besten mit einem Sorungkick aus der Luft, die schwebenden und hupfenden Hände boxt man aus der Luft. werin sie sich wieder auf einem Sprung in die Höhe befinden Böse Falien sind die an der Wand aufgehängten Silder, in denen es sich scheinbar jeweils ein Geist gemütlich gemacht hat Vorbeilaufen, dann schneil umdrehen und mit etwas Gluck kann men diesen Geist noch beim Verlassen seines Bildes die Faust "souren" lassen. Der idealer Weg Es empfiehtt sich, die Leiter hinter den Händen nach unten zu steigen, die Wassermonster niederzukämpfen und die nachste Leiter nach unlen zu nehmen. Derauf muß man degen den "Boogey-Man" antreten. Diesen geht man am besten (nachdem man den ersten Zombie erschlagen hat) mit einem Sprungkick an. Er wird daraufhin versuchen, sich in die linke Ecke des 8 idsch.rms zu verziehen. Auf jeden Fall abfangen, da er sonst unverzüglich mit dem Wiederbeleben von Zombies beginnen wird "Boogey-Man" wird sich, nachdem er hoffentlich wieder Ricks Faust zu spüren bekommen hat, jetzt auf den Weg in die rechte Ecke machen . Das Hin- und Hergelaufe muß leider bis zum Tod des Gegners fortgesetzt werden. Nach diesem Zwischenspiel setzt man, alles mederkámpfend, seinen Weg nach unten fort. Zum Endgegner des Levels diesmal nur soviel Er besitzt zwei Leben. Außerdem wird Rick noch vor Ende des fünften Levels die Gnade zuterl, einen Blick auf seine Freundin werten zu dür-

Widerliche Bläschen, die ebenso abstoflende Mini-Mon ster beherbergen, machen Rick den sechsten Level zur Hölle. Generell sollte man versuchen, diese Blasen mit einem Flugkick abzufangen, bevor sie den Boden erreichen Klappt das einmet nicht, setert den Boden mit einem Fußfeger von Mini-Monstern säubern Unnôtig zu sagen, daß es diese kleinen Ungetürne ebenfalls auf Ricks Lebensenergie abgesehen haben. Das Herz (Endgegner des Levels) sollte man solange mrt allen zur Verfugung stehenden Mitteln attackieren, bis ihm die schon bekannten Bläschen entstergen. Diesmal ist besonders

wichtig, keine der Blasen auf den Boden gelangen zu lassen. Hat man sich gegen alle Blasen bzw. Monster erfolgreich zur Wehr gesetzt, kann man sich wieder dem Herz wichmen. Hat man dieses auch vernichtet, steht einem "nur" noch der siebte und letzte Level bevor.

Brennende Baumstämme und Feuermenschen, beide von der unzersförbaren Sorte. müssen übersprungen werden. Besonders gemein sind hierbei eine Zweier-sowie eine Dreierkomb nation von Saumstämmen. Letztere rollen indoch, sobald man sich ihnen langsam nähert, einzein an. Schließlich das Finale: Der Endgegner, der sich, von Rick erweckt, daran macht sein Grab zu verlassen, entpuppt sich dabei als nicht gerade klein. Sein unansehnliches Haupt taucht als erstes aus dem Grabe auf. Darauf einschlagen und daber auf die Erdteile achten, die durch die Auferstehung des Bösewichts emporwirbeln. Der Kopf wird sich nach diesem ersten Schlagabtausch wieder zuruckziehen. Dafür muß sich Rick jetzt gegen die beiden riesigen Pranken des Monsters verteidigen. Die linke wird zuerst nach Rick greifen, wenig später die rechte. Beide spilten jedoch hart angegangen werden Danach wird der Kopf ein zweites Mal (an einer anderen Stelle) auftauchen. Danach wieder die beiden "Hände" usw. usw. Schließlich wird der Augenblick gekommen sein, an dem sich nur noch einer der beiden Kontrahenten auf dem Schlachtfeid befindet.

Gut, auf den Abspann muß höffentlich nicht noch extra eingegangen werden, und so beetet nur noch viel Gluck und angenehme Nächte zu wünschen Ach ja. Hals- und Beinbrucht

Shinobi (PC-Engine)

Netter kleiner Bonus für die Paz listen unter den Videospielern Wer es tatsächlich schaffen solite, den ersten Level zu überleben, ohne einen einzigen Gegner zu töten, erhält dafür satte 20000 Punkte sowie zwei Extraleben. Das meinen zumindest Daniel und Stefan Illger aus Rösrath, die ansonsten weniger zimperlich mit ihren Sprites umgehen (siehe "Splatterhouse"-Tips).

HH



n dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv for Euch die "Clue Books" Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden in der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in englisch geschriehen.

Heute startet nun der drifte Teil der rätselhaften Mysterien des Rollenspiels Might & Magic II Im letzten Teil der Clue-Book Übersetzung dieses Rolenspie knu lers gibt's dann einen besonderen Leckerb.ssen. Alle Gegenstände und Monster werden in einer famosen Tabelle haarklein erklärt Bevor wir aber alle Gehe mnisse der Gegenstände und Monster von Might & Magic II enthüllen, gibt's eratmal feine Karten und Beschreibungen aller Städte und tiefen Dungeons im Lande Cron Eine Liste mit Fundorten von NPCs darf ebensowenig fehleri wie Kniffe um alte Zaubersprüche auf einmal zu ternan oder seine Party nachha tig zu verbessern

Corak's Cavern

Diese Höhle war einst Wohnsitz und Arbeitsstätte des mächligen Corak jetzt ist sie seine letzte Ruheslätte. Hier sammelten sich die finstersten al er Untoten die das ehema s

Die Rätsel des Fantasy-Rollenspiels Might & Magic II sind von nun an kein Geheimnis mehr: Hier ist der dritte Teil des frisch übersetzten Clue Books.

MIGIN & Magic

so wunderbare Laboratorium † Geistlichen ist es gestattet, sei-In eine beruntergekommene Hermstatt ruheloser Geister | der tapfere Lloyd, einer von Coverwandelten

Abenteurer benötigen einen Paß um die etite Ruhi statte Coraks zu besichtigen, und nur

nen Leichnam zu sehen Nur raks Gefahrten bie bli in der Höhle verborgen, um sein Wis sen an die weiterzi geben, die gewillt sind zu lemen

Square Lake Cavern

Nur wenig ist über diese Re-QIOT bexannt. Gerüchte über endlose Korridore und dâmonische Wächter des Königs machen die Runde im Lande Cron Dies ist ein Platz des absolut Bösen und sollte von allen gemieden werden, die nicht im Besitz höchster Kraft and Macht's nd

Ice Cavern

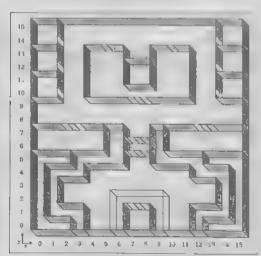
Diese venassene Höhre ist Zuflucht für verzweitelte, abtrünnige Monster, die vor der beißenden Kälte der Tundra und dem Arm des Gesetzes flohen. Sie nutzen die Höhle als einen Stützpunkt, von dem aus sie Überfälle auf benachbarte Gegenden organisieren. Ihre reichhaltige Beute wird hier geagert und schärfstens bewacht Es wird gemunkelt, daß ein Besuch der Eishöhlen der Förderung des Charakters dien ich ist

Sarakin s Mine

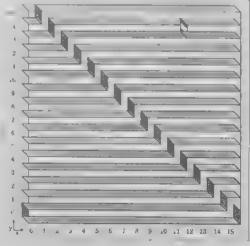
Diese verlassene Mine war in längst vergangenen Zeiten eine ungraublich reiche Goldquelle. Als die Jahre vergingen, befaßte sich ihr Besitzer, Sarakin, mehr und mehr mit seinem fortschreitenden Altern, wurde auf der verzweifel ten Suche nach einem Gegenmittel schließlich wahnsinnig und starb Sein böser Geist sucht noch heute die verfallenen Schächte heim

Murray's Cavern

Hier betreibt Murray, ein zur Ruhe gekommener Abenteurer, sein Freizeihmperium Murray verfügt über ausgezeichne-



Corak's Cavern. Grab und letzte Ruhestätte von Corak



Square Lake Caveru: Höchste Vorsicht ist geboten

Groß Electronic

lerdwert - Software - Zubehit

TRAITE WELL	SUIL	/arc	2 41,2	OTIQ.
Spiele	AMIGA	ATARIS	T C-64	MS-DOS
Spiele Addidas Championchip Footb Aupir - shift Sask in the Fature 2 Block Out R0000807	5-31	47.0	19 8	
Aupo and Rack to the Eutgro 2	H 31	5 g		2 4
Block Out RECOGNEZE	54 H	6 70		0.7
Atman Santonn	6 2	4 96	39.90	87 ×
Chaos strikes back	49 5.	49 % 6 90	49 AC	B1 h
caste Masie Chaos strikes back hudge if originals in lamelot vision of makeneric de on the original of the strike white original original original original original original	6 :A	4 96		47.90
-onquest a lamelor	50 %	8 4		98 50
riskanan	的 H	6 K		69 90
List Was Bellin 948	A 11	6 5		90 4 95
Makenan - Makena	2	e 14	16.54	4 95
Vision the Pariet	2 · II	49	79 v.	
a Y	4.9 3s	4 63 st 12 90		4.6
in Y y Augitator Finbols Quitsi	5 41 6 a	125,286	Jr. Ca	
Menai Planei Future Wars Grand Pink Circuit	54 71	5		4 V
Future Wars Grand Pay Curous	46	444		5
Hard Orwin	-2	4 - 16	9	i.
Grand Pink Circus Hard Ornin Impenum Indiana Jones Adventure	5 %	, k		4.5
Indiana Jones Adventura Indiana Jones Adventura In ama the least the April Apr	3.6			
11 (v 90) sec		۸ ۸	5.7	. ,
Rock Off 2	0 R	e 11°	44	54 4
r ng: Quest 4	6 0	56 +	19.3	71 /
Knights of the Tysiallion Kull	9.6			4 -
The desired of the second of t	3° 4 k			
assure any P	4 K	4 88		-11
X Atlante Popper	C 50	81.4	7: 4	4."
onn.	4 H	40		4 4
Mirchester and Mirche			34 0	
Microprose Socces	11"	il e	54	V
Mark Suspiners 6	5 6		44 -	
M. William Mark Solution Mark Solution Mark Solution Mark Solution Mark Mark Mark Mark Mark Mark Mark Mark	59 6 90	6		F .
mbine to.	54 90	4 1		
Popur pin.	90 90	A 6	is le	
19 40 2 0	6 90 90			
	e 90	p p		6) 4
roy-min-appri Projectyle Rairond Tycope sav. and h at form a sign. Manufacture Propried Modules amonochiose	6 90 5 90 7 90	- /		
Projective Railroad Tycoope aw and	54.90	47.90*	,	8 4"
No of TOTAL A	4 90 °	L 7 DD	5 8	F 1
Rings of Meduse (monochrom		190*	10 -	
Sauti-w dear role	6 B0 '	190 *	30 %	16 JC
Region Medium (monochrom Bock in Roll Guiller Anning Harly of the Begin Harly Torlain (340)	- ac	E1.90	4 .	6 Y
Torrain 34gr Sevings Southean	11 14 50 ap	47.00	10. 2	1- 2-
Say spy Coloreda Foot Done II			35 4	49 G
Their linest Hour	5 pm	ब क्यें • N. 4 प्र	35 4	48
oyntes	2 6	4 94	d el	
TV Sports Baskerball di	54 A		4.0	
Ullma V	¥	5.	r 90	* 4
Unreal	4.90		- 90	36
Wellins Xenon	59 ac 54 90	14.4		54 W
Lak McK ackeniët	F 34	94 4°	55 Y	-
	Zuben	àr		
Disherren No Name 5.2%	J:	ν.	-0	
5.25	но	*	11.2	1.7
35	7E 2H	AB .	d: ^	28 5
Speicherenwertenung Arming 500	512 KB m4 t	ler phases see		23 -
Externes Laufwerk Amiga 500 3 Externes Laufwerk Atan ST 3.5	1.5" abschaltb	Bh		~
	adschädige:			39 -
Versander in pri No. de line.	P 4 .			197
Taleforische Best Mor	rtag Somrtag	O.RY ZEUW	Arraibeant	79

Groß Electronic

Postfach 1213

Town door

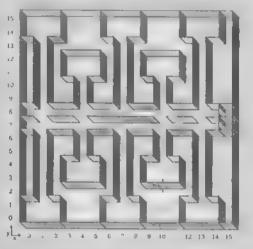
Wall

-Secret Passage

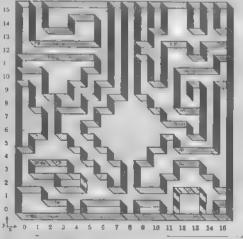
Barrier

te Informationskanäle und hält zahlreiche Himweise für die Truppe bereit, die gewitzt genug ist, sie zu entdecken Er hat **Druid's Point Cavern**

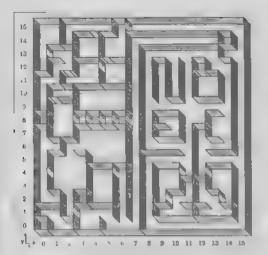
Ursprunglich errichtet als ein Zenfrum zur Erforschung der Naturkräfte, ist dieser einstmals stolze Platz nun von sich bekämpfenden Parteien aufgespalten Jünger von Feuer, Wasser, Luft und Erde wurden von dem Herrn der Elemente



fce Cavern Letzte Zultucht für einsame Monster



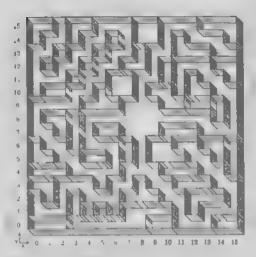
Sarakın's Mine. Gold in Hülle und Fülle



Murray's Cavern, ein Platz für mode Helden

von ihrem ursprünglichen Studrum abgebracht und zum Krieg angestachelt. Oberhaupt dieses neuen Ordens st Horvath, ein mul erter Mensch. Ein ehrwürdiger Druide, die

letzte Hoffnung der alten Gar de, wird jeden reich belohnen, der ihm hilft, die Ordnung in seinem Reich wiederherzu-



Druid's Point Cavern Druiden warten auf Eure Hille

Forbidden Forest Cavern

Dieser Iruher unberuhrte Wald ist nun eine Bastion des Bösen. Eine grauenhafte Armee, angefuhrt von zwe. Drachen führt ihre Vernichtungsfeldzüge von dieser Höhle aus Der Drachenluhrer - der Uberhelerung nach ein Elsdrache - soil von den Geschworenen von Mount Fairview zum Tode verurte it worden sein lei-



Core Grafx Super Grafx MOR-CO "Handy Engine" Handheld

SNK NEO GEO

Sind auch Sie vom Konsolen-Fieber befallen?

Wir haben das Gegenmittel 1

Was bieten die einzelnen Systeme? Welche Spiele welches Zubehor gibt es? Was ist der Unterschied zwischen PAL and RGB 7

Wo bekommt man brandaktuelle Neuheiten supergrinstige Gebra joblantike Sonderangebole and und and

Antworten auf diese und viele andere Fragen gibt unser neuer kostenloser und unverbindlicher Gesamtkatalog mit vielen Fotos. Heute noch anfordern

Oder für Soforinformation rulen Sie uns

0 53 24 / 20 01



16-bit MEGA DRIVE/GENESIS Master System Game Gear Handheid





Game Boy

: CWM-COMPUTERVERSAM

ostrach 1212 - 3387 Vienenbury 1 Telefon (8 53 24) 28 41



GALAXY

PC ENGINE /	15
PC Engine Super Grafit Battle Ace Grandzoert PC Engine Core Stafa RG8 + i Spiel	499,- 99,- 99,-
Joyboard XE Joyboard PC CO-ROM	149 199 699
Derius*** Finel Zone II*** Shanghai II* Monderboy Monsterlair***	119 119 119 99
Beach Voley Devil'Crab*** Dendokodon St Edwel's Chhoat** Hall Journey** Lings Fight Lood Runner Hennac Swestling Mennac Swest	99. 99. 159. 109. 109. 99. 109. 109. 109. 13,

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel PAL-Konsole ohne Netzbefl Joyboard ST Arcade Power Stick	399 279 99, 139
Afterburher Ostmen** Cyberbeil E-Swat Ghostbutters** Phe os* Rasten Saga Il Soper Monaco Gree Thunderforce III** U.v.a	99, 109, 99, 99, 99, 99, 99, 99, 99,

GAMEROV

Cast levante** Double Dragon 11** Nomes ta** Pipe Dream** Puzz leboy***	CONTRICTOR	
Pipe Dream** 55 Puzz leboy*** 65 Puzznic*** 56	Cost levente** Double Dragon 11**	59 59 59 49
Puzznte*** 56		59
		49
Teanage Mutant Hinda Tertion 50		50,
	Tennage Mutant Binds Turtles	50,

SNK NEO GEO

MEO GEO Koasola	3	- 10
Hemory Card	5	1
Control er		17
Repubally	50	24
601f	7	E
Magician Lord		E.
Non-Ja9Combat		14
Riding Hero		- 54

COMING SOON TO A PLANET **NEAR YOU**

Avenger	AC Engine CD
Ax s	Segn Hega Drive
Batman	PC Engine
BAT	Atari ST Anton
Battle Command IB	PUAtant StyAming
BSS wane Seymour	Atari ST/Amina
Budokan	Sego Mega Dritye
Chuck Yougers AFT	Atari SI Auton
Derius	PC Eng ne Sa
Die Herd	PC Engine
Fa Circus	PC Engline
F.9 Stualth Fight.	er Aufge
Felcon NDisc El	Attert ST/Indea
Flight of the Int	r. 99 . Tille
Heliffre See	t Hom/SC Engine
Int Soccer Chell	Atart ST/Amine
Insector X	Sega Maga Or tve
	a Hega/PC Engine
Plograss liver	Sean Mean Drive
Populous	Sepa Nega Orive
Rab to cour	
Ringside Angel	PC Engine
Stient service II	Sogn Hings Drive
Space Quest 14	99,~ 18M
Strider	
The r Finest Hour	Sega Hage Drive
With A section	79,-Ater1 \$1
	89,- Amiga
Wirts III	PC Employ Co
Pinpt -	79,- Aw1ga

C64 DISK

Adides Championship Atomis	45.
Boxing Hansger	39
	45
SCALA DOWN	45
Din Hard	55,
E Mot fon	45.
F- 6 Combat Pilor	55
Footballman Morldcup Ed	45.
Int 30 Teneta***	45.
1tq by 1990	55.
Rick Off II	45.
Manchester oTO	45
Might & Megic II	55
Secret of \$1 var 8 lede**	25
Salt or Dist	45
Space Rome*	59
Starf + ight*	49
Tie Breek"	45
Turrican	45
Vendetta?	49
H V B	49.

Bords Tale IEIs+	59.
Champions of Keynners	75.
Curse of the Azura Bonds***	75.
Dragon Nersee	49.
Gunsh 1p44	55,
Nicroprose Secont**	55.
Pool of Radiance	69
Silent Service*	55
Stealth Fighter*	55
Ultima year	75

ATARIST SUPER STARS

Chaos strikes back*** Dragon' ight*** Dungeon Haster**	
Emilyn suppes Int Soccurate	
F-,6 r8 con***	
F 16 Felcon Mission Discoon	
F 19 Stealth Fighteres	
F 29 Retaliator"	
Inperiore .	
Ind ane Jones Adv ***	
Int 30 Tennise	
Kick Ore Jees	
Cast Hinjo IIIm	
Popo louzees	
Poposous Date Discous	
Rings of Hadusano	
Sim Cityen	
Ultima yees	
4 7 8	
4 7 8	

ATARI ST

All Time Favourites Atomia
Bomber Mission Disc
Cast & Moster
Chronoquest II
Erack Joan
Domoc res*
E-Hot on
Fire & Brimstone*
Footballman, Wor doup Ed
Shost n Goolins*
Go d of the Americas*
Hanner' st
Impossamole
1taly 1990
Ka fishaan
Klast*
Leisuresuit Larry IIIn
Projecty e
Reservation 101°
Tenn & Sup*
Thunderstrike
Tie Break*
Mor d Cup 1990
4 4 4
IDAA
IBM

IBM	
AND Teak Killer**	99.
Bad Blood**	99 -
Bomber Mission Disc	45 -
Conterior Emporer of Rome*	29
Champions of Krysmann	F9.
Conquest of Camelot"	119 -
Dragon Strike	89,
Gunbost	69 -
Heroes Quest**	119
Indiana Jones Adventure***	79 -
cast Ainja Line	69,-
Lugend of Faerghall***	85 -
LHX Attack Chopperses	119,
L DÓM [®] P	69 -
Hight & Hagic II*	79
Popolars***	79
Populous Data Discorn	39,-
Powerdrift	29
Rai road Tycoca***	99,-
Reso ut on 101	75

Revolution	99
Rings of Medusa***	79
Secret of Silver 8'sde"	79.
\$1m C15y***	79.
Their finest Hourses	89,-
Thunderstrike	89
Tiebreak	79 -
STATE AT ALL AND A STATE OF ST	99,
Wolfpack*	99 -
PYA	
ADLIB Sound Facel	780 -

SUPER STARS

Budokan**	75,
Champions of Krynness	79
Damoc es*	75,
Dragomflighter	89
Dungeor Master Masse	79
Emlyn Hughes Int Socceres	75.
F-18 Falcon***	79
F-16 Falcon Mission Disc***	89.
5-29 Retailatores	75 .
Emper tum**	9,
Indiana Joses Adv ***	69 -
But 30 Tennis**	69
Ko'ser*	109
Kids Off Ilier	49 -
Lost Hinya II**	69 -
cepend of famighails	79
Loomes	79
Pirateless.	79 -
Player Managar*	59
Fopo 1 pup 4 4 7	69, -
Popo ous Data D'scare	39
Rings of Hedusarss	79,
Sim City**	79 -
Their finest Hours	79,-
TV Coorts Bustackeline	4 EI

AMIGA

CHICAL	
Apprentice	69
Chrono Quest 11	19
Codename Iceman*	99
Colony*	79
Combo Racer	25.
Conquest of Camelot*	99
Filmbos Quest	69,
Flood	69
Ghost n Goblins*	59.
Merces Quest"	99.
K.asp*	75,
of suresuit Larry III*	59,
of Hus Cha enga	59
Munchester UTD.	69,
Might & Magic 11"	89.
Pague	59
Projectyle	75
Resolution 101*	75 .
Red Storm Rising	89
Sword of Aregonee	19
Tennis Cupht	75,
Teenage Mutent Ninja Turtles	79.
Thunderstrike	75,
Tie Break**	69,
Trian 1.[***	79
Turrican*	59,
JATES 1*	79,
Versus Fly Trap	59 .

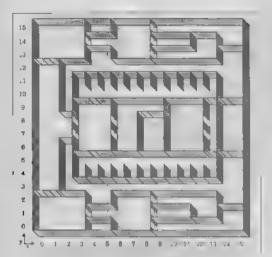
Bamerkung .-3 Starme (*), diese Spiele gafailes unserem Stargooblere Freddy Roland Thomas udd und Wolfgang besonders gut

Versandbudingungen. Bei Preisilstenabfrage bitzm frankierten und adressierten Griefunschlag beilegen. Wersand per Nochnahmm oder Vorkasse plus 8, DM Versandkosten Inland Aus andsbeste ungen mur pagen Vortasse plus 10 - DM Versandkosten.

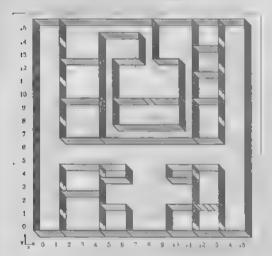
Versendzentrale und Laden: U-Bahn Haitestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltesteile Harras

Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht Telefon: (089) 760 51 51, Telefax: (089) 769 80 24

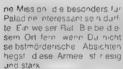
089 / 7605151



Forb den Forest Cavern eine Bastion des Bösen



Dawn's Mist Cavern ein Holel für Monster

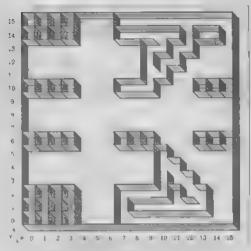


Dragon s Dominion

Habt Ihr Euch emais gefragt was passiert wenn sich über hundert Drachen ent sichtließen eine organisierte Gemeinschaft zu binden?? Nun tretet ein nicht Heim und Ihr eint es auf die schmerzhaft eingreich bewahrt die kostbarnigreich bewahrt die kostbarsten Schätze von ganz Cron Die Drachen be indingt ein mogicher. Diebstahlicht übermaßig macht zie Wachter bewachen hie gesamte Heim statt. Der Andient Dragon die die Regentschaft führt wurde auch mit der Aufgabe des Bewahrens wertwote. Geheimn sseibe rauf die sich um die Tretterbunkte drehen. Eine Lektion viele Ehrgeizige die hier Reichtumer und Abenteil, er suchten haben das bitter bereut.

Dawn's Mist Cavern

Aufgebracht durch die Tatsa



Oragon's Dominion die Wohngemeinschaft der Drachen



Germaker Volcano, Juwelen und Edelsteine satt

che daß es our menschlichen Wesen freisteht, bei Murray zu rasten, grundete sein ehemal. ger Schulzing Dawn die Ne be hoh el Hier können sich ge plagte Monster ausruhen und sich von den Härten menschlicher Nachstellungen erholen Thematisch unterschied ch gestaltete Raume bleten eine Vie fait von Unterhaltungsmog-Tchkellen die selbst dem widesien Geschmack gerecht werden Außerdem st Dawn ein Sammier von Artefakten die er hier aufbewah i. Stört die Monster auf keinen Fall bei ihren Vergnugungen iste können Störungen im Urlaub auf den Todinicht ausstehen.

Genmaker Volcano

Diese Hohle bietet die reich hait gete Auswah am Juwe en und Edeste neh in ganz Croniule der führt der Eingang durch den geschmolizenen Kerniehnes act ven vulkans und keiner kennt den richtigen Weg. Der una te Ede steinschließen Weg. Der una te Ede steinschließen Tiefen lebt fert gt kostbaren Schmuck und machtige waffen die Feuer in sicht agen mit/ww. Fortsetzung folgt.

Teil 2

ür alle Gral-Jäger geht's weiter mitdem "Players-Guide" für das Sierra-Adventure "Conquests of Camelot the Search for the Graff" Hans

Weiss aus Wien hat Arthur durch seine Abenteuer begleitel und seine Erlebnisse aufgezeichnet. Wir wünschen Euch bei der Gralssuche viel Spaß mh//w.

Die Lady im Eis zum zweiten

Um nun ein zweites Ma sicher übers Eis zu wandern. müßt Ihr das Kristallherz benutzer. An rechien B. rand. eischeint nur ein golde es Herz, das seine Farbe in blau wechselt, wenn Arthur einem Eisspalt zu nahe kommt. Mit diesem farbigen Kompaß bereitet die Eisüberquerung keine großen Schwierigkeiten. Bei der Lady angekommen, gibt man ihr den heißersehnten Gegenstand (eben das Kristaliherz). Allerdings ist die kühle Schöne nicht ganz zufrieden. Bevor sie Launcelot aus dem Eis befreit, muß Arthur einen Test absolvieren Die Ladv fuhrt unsern Helden zu einem blühenden Busch Inscesamt befinden sich zehn verschiedene Blüten an diesem Strauch, und mit Hilfe der "Liber Ex Doktring" mußt Ihr die Fragen der jeweitigen Blume zuordnen Aber Obacht macht Arthur nur einen einzigen Feher wird er wie Launch of nier nen Elszapfen verwandelt

Wenn alle Fragen des Tests richtig beantwortet sind, wird Launcelot aus dem eisigen Gelängnis befreit und die Lady verrät Arthur, daß der Graf in Jerusalem sei.

Southampton

Das Schiff im Hafen sieht nicht nur schnuckelig aus, es st auch der einzige Weg, um England zu verlassen Ihr fragt den Kapitän nach seinem Reseziel und dem Preis. Dann ordert Ihr eine Passage auf dem Schiff Nun geht Arthur samt Muli aufs Schiff

Gaza

Arthur mag zwar König sein, aber einem guten Tropfen scheint auch er nicht abgeneigt Die Ankunft in Gaza verschläft der gute Mann mit einem tierischen Brummschädel nach durchzeichter Nacht Kaum ist er an Land treten



Eine heilige Quelle sorgt in der Wüste für frisches Wasser

auch schon zweile genartige Geseilen an Ihn heilen Labir und ein Knirps namens Hazm bieten Arthur beide ihre Dienste an

Hier folgt kir am besten Hazm der Euch zu einem weisen Mann bringt

Al-Sirat

Der Weise mit dem stilvollen Namen Al-Sirat ist eine große Informationsquelle. Fragt ihn nach dem Grat und nach den Göttinnen Daraufhin malt der attennen Daraufhin malt der attennen Sand, die jeweils einer Göttin zugeordnet werden. Am besten zeichnet ihr diese Mieroglyphen auf ein Stück Papier, denn sie werden später noch dringend gebraucht. Außerdem sollte Arthur die Warnungen des Mannes über die Wüste sehr einst ihr men

Die Wuste

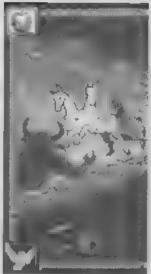
Am Rande der Stadt wartet Jabir um Euch erneut seine Dienste anzubieten. Arthur geht zum Schein auf das Angebot ein und läßt sich von dem finsteren Burschen führen Jabir führt Arthur zu einem Bach und bietet ihm etwas zu trinken an. Aber leider ist das Wasservergittet also lieber noch etwas Durst erteiden Um Jabir zu zeigen wer Herr der Wüste ist, zückt Arthur nur kurz sein Schwert.

Ohne Führer läuft Arthur am besten Richtung Nordosten und folgt dem Bach Nach kurzer Wanderung kommt Arthur zu der Ouelle von Siloam. Hier können König und Maultier in Ruhe ein Schlückchen Wasser nehmen Paßt aber auf, von welcher Seite Arthur die Treppen hinuntersteigt. Ansonsten kann es passieren, daß Arthur sich nach langem Sturz alle Knochen bricht Ebenfalls un-









in den Katakemben der Stadt Jerusalem

gesund ist das Wandern in die Tunnel, durch die das Wasser filest

Nach dem erfrischenden Trunk läuft Arthur vom Eingang der Queille Richtung Norden und kommt so nach Jerusa tem

Jerusalem

Erstes Tor Am ersten Stadt tor warten wier Burschen auf Arthur D ese räuber sichen Geseilen lassen sich aber durch die Gabe von vier Kupfermün zen besähltigen so daß Arthur weiter an der Stadtmauer entlanggehen kann Am zweiten Tor steht wiederum ein Knabe der Wegezoll fordert Arthur wird es nun zu bund, und er zieht den Säbel aber glücklicherweise flieht der Wegelagerer.

Der Basar

Kaum in der Heiligen Stadt angekommen, wird der arme Arthur sainer restlichen Barschaft beraubt. Eine Verfolgung des Diebes verläuft für Arthur night gerade glucklich. da sich der Langfinger im wahrsten Sinne des Worles abseilt Ohne Geld kommt auch ein König nicht sehr weit, und nun muß Arthur seinen treuen Muli verscherbein Auf den Schreck muß Arthur erstmal etwas essen und geht zur Apfelverkäufenn Dorf ersteht er, ohne auf den Wucherpreis zu achten, einen Apfel für ein gar-





gibt's nicht nur Ratten

zes Goldstück Wenn Arthur diosengenuflich verspeist hat kann er die geheimsten Wünsche der Menschen im Basar erfahren.

M I diesem Wissen wird Arthur von der Verkäuferin losgeschickt, um Gutes zu tun Als erstes kauft Arthur eine He ligenstatue beim Souvenirshop. Diese Statue ist zwer teuer, aber wichtig (Welcher Heitige gekauft wird, ist übrigens völlig egal.) Die Statue gibt Arthur dem Lampenhändler, der sich nun mit seinem Schwager wieder versöhnt und diesem einen Besen geben möchte, Arthur nimmt den Besen und geht zum Hotel, um dem Schwager des Lampenverkäufers den Besen zu geben. Nach kurzer Nacht in einem von Flöhen verseuchten Bett kauft Arthur wohlriechende Kräuter und Holzkohle (beides beim Lampenhändler) und gibt die Kräuter dem Fischverkäufer. Die Holzkohia ist für den armen Bettler best mmt. Arthur kauft. nun noch Getreide und einen Spiegel (den gibt's beim Töpfer) und eine dicke Lammkeule beim Schlachter Den Spiegel bekommt Man (sie wohnt überdem Waffenshop und muß erst geruten werden). Nachdem Man den Spiegel hat (einfach raufwerfen), fragt Ihr nach dem Schall den Mari Fuch nun hinunterwirft. Den Schal gebt Ihr dem Text verkauter Die Lamm ke + bekommt : Fed , fe Verkäuferin, die daraufhin das Bettelkind vor ihrem Stand Mar lindel thr nun eine hubsche Braut, die leider weint weil thre Tauben weggeliogen sind Arthur streut nun das Getreide aus, und die Tauben wandern wieder in den Käfig. Jetzt hat Arthur alle Proben der Apfelverkäuferin bestanden und wird von dem armen Taubenmädchen angewiesen wieder zur Aplelfrau zu gehen Diese ist hocherfreut und gibt Arthur einen Apfel, der Durst Krankheit und Hunger stillt Außerdem ist nun der eigenartige Palast zugänglich, in den Arthur bisher night hereinkam

Fatimas Palast

E-nmal kräftig an die Türe geklopft und schon darf Arthur eintreten. Die überaus üppige und attraktive Fatima begrußt unseren König mit einem feschen Bauchlanz Obwohl die gute Fatima einen Toten erregen könnte und Arthur Erfüllung vieler Begierden anbietet, lehnt dieser natürlich ab. Ein schlichtes "Nein" und Fatima sieht Arthur als wurdig genug an, einen weiteren Test auf der Suche nach dem Gral zu bestehen. Vor dem Test überreicht Ihr aber Eure fetzten Geldstücke an Fatima, um









Titel	Preis DM	~~~	ST	PC
688 ettjade	Sub	65	10	75.
Apprent e	parriane: parriane: now: #AC a P a out	59	39 -	99
postd: 'Q'	Private agic	65	85	65
Barar ar	a Pa			95
Bat Br	inte	73 66	73.	73
Bridge St.	Lierence of Ran Filia Au ile Bands Inser	- 00		69
4: 40/ 11	R &	69.		835
Ge	Au le Bonds			161
it us		89 75.	59 75	25
AL P	1,561	55	55	12
1.48(0) 0	KF.			79
Laye or AA	4	59 49.	52	65
F .		49 59	49 59	ECS
For a su	day of the	69	69	69
. 490	* (rel'	69.	69	89
F F	a of Socce der 928 cor ro r	69	69	69
F nir	56)	68	59	550
Ch. Britis	e Elizabeth	65	83 65	83
Fught of the	e Intruder	90	75	55
IF IDØØ		69	69	69
	tor 4.0		477	105
Flugsim Si	Chinery Diek Planete	43 59	43 58	43 59
- Uli sprozoni	H*(r)	20	.749	79
		59	59.	85
Title stor				200
arrest or too the control of the con	ins 3 Adv	59	69 69	758 69
Ini a	500	OF	06	69
J61 0				78
4800 01	a-rgh-ga	59	60	69
L8 0	y	95	75	350 7600
X Attack	bootur.	99	BUV	FILE.
to design	,			65
-61		89	88.	59
M. JUST	Sifiancisco insign	75 68	75. 66.	79 75
Michanio	in Sidn	5-5 5-5	64	75
M				
North + Sou	rih	5.5	55	55
North - Soc Cato y Over a C. P. at- Plate Ma. Plate Ma. Plate Ma.	TI .	55	55	55
Our of.	01905	75	75-	1.0
P .A.	woll .			59
P at-		65	50.	70
Plays Mar	deffect	49	49 69	55
Posts -	III.IIÇir	69	66	85
		38	38	38
	arje:	44		
Proje		65	86	79
B. voc	A1 11)11			79
tur .n	eque ye ngo 3 adosa o nac fichtor oras 2	85	85	59
4. n - 58	ndusa.	48	40	65
AUT 9	mark Editor	85	69	65 39
Sp Doc	urgs 7	ipti		109
Sp 900		85	732	79
No tigh	STE JOB STE JOB TO	65	65	65
Sal Papilli		74		64
4 10.11	or at 100	6.9	69	
4 11 415	10,1	73	73.	73
T its				79
1,4125-100	.gt.	58 55	69	
Ty MACE	Aconthall	73		
0.100 0	rap Bassentball roger			69
200 0.5		69	59	69
Mr. 2		75.	75	75
Pale P		75	1,2	13
			10	-
Analy som		45	65.	65
Walt too Williams Wing	mandei	+1		
		**	1+	+1
Wonder an Xengr 24	legabiasi	66.	66.	66
			-	

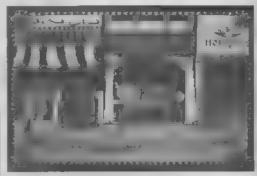
** Neuer Arriver Presidence: Fas allie PC Programme auch ill. 1.2 Inskelffer view Spelle auch ill dem Suher vollen vollen vollen vollen vollen vollen vollen auch ill. 1.2 Inskelffer view Spelle vollen voll

VECTOR1 Andreas K

Tantaus Al ee 48 2082 Uetersen

04122-45527

Telefonische Bestellungen rund um die Uhr KEIN LADENVERKAUF I



König Arthur wird auf dem Basar viel erfeben

Euch von materiellen Gutern zu befreien. Bei dem anschlie-Benden Test müßt Ihr die Symbole der sechs Göttinnen sorheren. Aber Dank dem we sen Alten in der Wuste und dem "Liber Ex Doctrina" lassen sich auch diese Fragen leicht beantworten Nach dem überstandenen Test eröffnet Euch Fatima, daß der gute Galahad sich in die Katakomben von Jerusalem begeben hat. Mit diesam Wissen und dam leizien Tio, den Fatima Arthur gibt könnt Ihr den Bettler am Kohlenfeuer als den Wächter der Katakomben identifizieren Fragt man diesen nach dem Eingang, läßt er Arthur passieren und fügt noch eine Warnung hinzu. Außerdem erhält Arthur ein Gegengift gegen Rattenbisse. Leider wirkt dieses Getrênk nur ein einziges Ma

Die Katakomben

Rier In diesen schaurigen Gewörben sucht Arthur als erstes eine Kindermumie, die ein Amulett um den Hals trägt. Mit dem Schwert hebt fhr das Medallion von der Mumie. Mil diesem Anhänger läßt sich der Ghoul in dem Sarg erschrekken, und Arthur kann gefahrlos einen goldenen Apfel daraus entnehmen. Wenn Arthur den Raum mit Galahad betritt, wird unser Held von einer dicken Ratte gebissen. Selbstlos wie Arthur aber ist, verabreicht er das Gegengift dem armen Galahad und trinkt selbst nichts davon

Nun sucht Arthur die Statue der Aphrodite und legt dieser den goldenen Apfel in die Hand Die Statue erwacht zum Leben und stellt Arthur einige Fragen, die aber leicht zu beantworten sind (Liber Ex Doctrina). Die Statue überreicht Arthur nach den Fragen eine

ste nerne Taube und erklärt ihm den Weg aus dem Laby mith der Katakomben Hier kann Arthur nun endlich den "Lodestone" aus Mer ins Schatzkiste als Kompaß benutzen

Der Tempel der Aphrodite

Zuatlererst darf Arthur seinen Wunderaptet essen. Beim Herumwendern in den Tempelruinen trefft Ihr auf einen fiesen Sarazenen Arthur sollte den ihm dargebotenen Helm aufsetzen und mit se nem Schwert den feindlichen Krieger niedermachen Danach benutzt Arthur die Steintaube die nun lebendig wird und ihn zu der Steinplatte mit dam Spiralmuster führt. Hier erscheint die Göttin Aphrodite und stellt Arthur ein letztes Räisel Die angegebene Steinsäule kann Arthur einfach wegschieben und - schwupp - erscheint der Gral Der Wunderbecher heilt nun den armen König von seinen Wunden und der Veroittung Leider ist das Vergnügen. nur kurz, denn der Dieb. der Arthur auch schon die Geldbörse gestohlen hat, taucht plotziich auf und stibizt den Heiligen Graf Nach wilder Verfolgungsjagd kommt Ihr wieder in dem Hinterhof mit dem Seil an Der Bösewicht hat diesmall kein Gluck und fällt vom Seil Arthur darl nun den Dieb mit seinem Schwert erschlagen, wirkungsvoller ist es aber, das Gradengesuch anzunehmen Denn dann versucht der Finsterling Arthur hinterrücks zu erstechen und wird dafür vom Gral erledtot

Nun sind alte Rätsel gelöst, Galahad und Arthur kehren nach England zurück, der keltsche Gott zieht sich zurück, die Christenheit triumphiert und Arthur hat immer noch arge Eheprobleme. mh

as Sommertoch macht sich bemerkbar. Nur Electronic Arts' fantasiisches PGA Tour Golf" for MS-DOS-Rechner sowie die Videospiele 'Thunder Force III" und 'Shanghai II" konnlen Plätze in unseren Besten isten ergattern Zum Schwerpunkt der leizien POWER PLAY nun noch unsere Top Ten der Rollenspiele. Interessant dabei ist vor allem, daß für so gut wie jedes gängige Heimcomputerund Videospielsystem in den letzten Monatan wanigstens ein starkes Hollenspielprogramm erschienen ist. Die Aufnahme in die Liste knapp ver-lehit hat übrigens SSIs "Curse

CREME DELVA CREME

of the Azure Bonds", das in Ausgabe 10/89 mit 63% besprochen wurde, sich jedoch immer noch auf Platz 1 der C64-Hil iste hält. w

• .	Die besten N	18-DOS	-Spiela	
Piatz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test In Ausgab
1 (1)	Populous	82%	7 Monat	3/90
2 (2)	Ulbma VI	92%	5 Monet	5/90
3 (3)	Rairroad Tycoon	92%	3. Monat	7/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	9 Monat	10/89
5 (6)	Their linest Hour	88%	B. Monat	12/89
6 (7)	Maniac Mansion	8896	7 Monal	3/90
7 (-)	PGA Tour Golf	8846	1 Monal	9/90
8 (8)	LHK Attack	6695	4 Monat	6/90
9 (9)	Champions of Kryan	6696	7 Monal	3/90
10 (-1	Sim City	84%	1. Monst	2/90

14.3	 Die besten 	C 64-S	piele	
Platz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange pleziert	Test in Ausgabe
1 (1) 2 (2) 3 (3) 4 (5) 5 (7) 6 (8) 7 (9) 8 (-) 9 (-)	Curse of the Azure Bonds Sentinel Worlds 1 Dragon Wars Starflight 7 Pipe Manua Golicha X-Out Xenomorph Hammerfist	83% 81% 81% 79% 77% 78% 75% 75% 74%	12 Monst 7 Monst 8 Monst 5 Monst 4 Monst 4 Monst 1 Monst 1 Monst 1 Monst	10/90 3/90 2/90 5/90 6/90 10/69 5/90 5/90 7/90

	Die besten Co	mpule	rspiele	
Platz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabe
1 1	Chaos sirikes back	Alor ST	92%	2/90
2 (2)	Populous Jima vi	MS-DOS MS-DOS	92% 92%	3/90 5/90
4 41	Ra pad Tycoon	MS-DOS	9200	7/90
5 (5)	Ranbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Janes Adventure	MS-DOS	90%	10/69
7 (7)	Rainbow Islands	Alor ST	90%	6/80
8 (8)	Unima v	Aien ST	80%	4/90
9 (9)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
10 (10)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
11 , 1	The Sent ne	MS-DOS	90°b	9/89
12 (12)	Pirates	Amiga	8996	4/90
13 (13)	Klasc	Atan ST	89%	5/90
14 (14)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
15 15	- 11 11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11-11	Ariga	8806	3/90
	Мапіяс Мапійол	MS-DOS	88%	3/90
17 17	Man at Mansion	Atar ST	8B9%	11/89
18 18,	Pirates	Alac ST	8700	11/89
19 (20)	LHX Atlack	MS-DOS	86%	6/90
20 (-)	PGA Tour Gelf	MS-DOS	86%	8/90

	Die besten	Rollenspiele		
Platz	Titei	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabi
1	Ultima VI	MS-DOS	92%	6/90
2	Cheos strikes back	Ater ST	92%	2/90
3	Ultima V	Atar ST	90%	4/90
4	Ultima IV	Segs	86%	8/90
5	Champions of Krynn	MS-DOS	88%	3/90
6	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	7/90
7	Might & Megle II	Amiga	83%	6/90
8	Sentine: Worlds I	C-64	81%	3/90
9	Dragon Wars	C-64	81%	2/90
10	Hero's Quest	MS-DOS	61%	1/90

Die besten Amma-Spiele Platz POWER-Wie lange Test in WERTUNG plaziert Ausgabe 4/90 6. Monat 1 (1) Rainbow Islands 9196 2 (2) Indiana Jones Adventure 90% 9. Monat 1/90 3 (3) Pirales 8996 6. Monat 4/90 88% 6. Monat 4/90 4 (4) Maniac Menaion 5 (5) Starllight R696 7. Monut 3/90 8 (7) F-16 Combat Pilot 84% 11 Monal 11/89 RVF 84% 11 Monet 11/89 7 (8) 83% 7 Monat 3/90 Typhoon Thompson 8 (9) B3% 4. Monal 6/90 9 (10) Emiyn Hughes Soccer 10 (-) Might and Magic II B3% 1, Monat 6/90

Platz	Titel	POWER- WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabi
1 (5)	Chaos strikes back	92%	6. Monal	2/90
2 (2)	Rainbow-slands	90%	4. Monat	6/90
3 (3)	Ullima V	90%	6. Monat	4/90
4 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	9 Monat	1/90
5 (5)	Klax	8996	5 Monat	5/90
6 (6)	Maniac Mension	88%	11 Monat	11/89
7 (7)	Pirales	87%	11 Monat	11/89
0 (B)	Tower of Babel	86%	10 Monal	12/89
9 (10)	Emlyn Hughes Soccer	83%	4 Monat	6/90
10 ()	The Games:	82%	10. Monat	12/89

	Die bester	e Aigeosb	1618	
Platz	Titel	System	POWER- WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tatris	Game Boy	98%	4/90
2 (2)	Super Shingby	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr Hell	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tenols	Game Boy	90%	4790
5 (5)	Tetria	Nintendo	89%	8/90
8 ()	Shanghai II	PC-Engine	68%	9/90
7 (6)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
8 (7)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
8 (8)	Ultime IV	Sega	88%	8/90
10 (9)	Sokoban	PC-Engine	88%	6/90
11 (-)	Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
12 (10)	Phantasy Star II	Mega Drive	8546	8/90
13 (11)		Mega Drive	85%	5/90
14 (12)		PC-Engine	8496	4/90
15 /198		Lunk	B496	6/90

TRENDS & LEUTE



alifornien, Lucasvalley, auf der Skywalker Ranch Lawrence Hollands Augen Insen durch eine gigantische Bri le auf den Recorder der POWER PLAY-Redaktion "Willet Du das Interview auf nehmen? Ärgerlich, dann muß ich mich wohl mit dummen Kommentaren zurückhalten Wir sitzen in einem gemütlchen Büro in der Games Division, auf dem Schreibt sch steht ein kleines Mode I einer Spitfire, an den Wänden hän-gen Szenen aus "Star Wars"

POWER PLAY Magst Du die Filme von Steven Spielberg oder bist Du Science-fiction-Fan?

LAWRENCE Da mobich Dir eine Anekdole erzählen Es war eine dieser abendlichen Geburtstagspartys mit Kaffee und Kuchen. Man net mich ans Telefon und sagte "Da hat jemand eine Frage zu Deinem Spiel. Du solltest rangehen wenn Du Dir nicht etwas entgehen lassen willst .." Ich wunderle mich schon; normalerweise haben wir eine Abteilung bei Lucasfilm die sich um die Anrule kümmert, Ich ging ran und segte "Hallo, Lawrence Holland ist dran " Und die andere Seite sagte: "Hallo, Ste-ven Spielberg Ist dran." Ich dachte zuerst, das wäre ein

Er erzählte mir, daß er "Battle of Britain" (BOB) schon eine ganze Zeit spiele und eine Menge Spaß daran habe, den Luttraum von England unsicher zu machen. Er wollte wis-

.AWRENCE **DER LUFTIKUS**



Lawrence Holland bescherte der Spielewelt die wohl spannendste Flugsimulation: "Battle of Britain". Wir besuchten ihn und befragten ihn zu Archäologie, Assemblem und amerikanischer Politik

Lawrence (dritter von links) beobachtel den Luttraum - ob eine Spitfire aufgetaucht ist?

sen, ob man BOB mit zwe. Computern spielen könne - er musse gegen einen Kollegen antreten und bewe sen daß er der bessere ist. Leider kann man das in BOB nech nicht, Ich will das jetzt in "Secret Weapons of the Luftwaffe" einbauen Alles in allem redeten wir wohl eine Viertelstunge lang

Ich weiß, daß Steven ein begeisterler Spieler ist; Flugsimulationen mag er am liebsten Er hat Lucasfilm Games bei "Indiana Jones and the Last Crusade" ein wenig beim Konzept geholfen Später rief er jeden Tag beim Designer Ron Gilbert an: "Gib mir 'nen Tip. Bitte gib mir schnell 'nen Tip. Ich hänge lest!" Steven ist ein reines Spielkind. Als er uns dann einmal besuchte, rannte er von Zimmer zu Zimmer, um zu sehen, was es neues gab wie ein Kind im Spielzeugladen. Wir waren alle beeindruckt, wieviel er von der Szene weiß - nicht nur bei Simulationen, sondern bei Adventures. Er kannte neben unseren Spielen praktisch alle Sierra-Titel Auch sonst will er am Ball bleiben. Wenn ein neuer Spielautomat erscheint, der ihm gefällt kauft er ihn einfach Er hat ein riesiges Zimmer, das voller Arcade-Automaten ist

POWER PLAY: Deine Flugs mulation "Battle of Britain" war in Deutschland ein großer Erfolg Wie sieht es in den USA aus Wer st Dein größter Fan?

LAWRENCE Mit Sicherheit nicht George Bush Als wir BOB herausbrachten, begann gerade eine wilde Diskussion über George Bush. Wir überteglen, ob wir ihn nicht interviewen sollten, aus folgendem Grund' Bush flog Im zweiten Weltkrieg eine Avenger. Das war ein Torpedobomber, der 100 Fuß über dem Wasser dahinzuckelle und kurz vor seinem Ziel einen Torpedo abwarf. 1944 flog ereinen Einsatz und stürzte ab. Er stieg mit dem Fallschirm aus, seine Besatzung überlabte den Absturz nicht Während des Wahlkampis diskutierte man hitzig, ob er nun seine Crew im Stich gelassen habe oder nicht

Statt Bush haben mir viele Piloten aus dem zweiten Weitkrieg geschrieben. Sie stehen zwar nicht im Rampenlicht, aber mich freuen diese Briefe ganz besonders. Sie achten auf historische Details. Je bes-

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-Engine RGB +1 Spli CD Rom	el 349		C 64 Disk		IBM	
Super Grafx +1 Spiel	599		Lastonen	40	I I I I I I I I I I I I I I I I I I I	0.0
Joydourd Pro XE 1	140	- IV	liestones	49	Ultima VI	99
Competition Pro I. PC-I		er PE	light and Megic If	69	Loom	69
5 Player Adapter		. 0	larlight	49	Centurion Def.o. Rome	79 -
Ninia Spirit		n 15	lanc .	39	Conquest of Cameiol	119
	81	, II	/asteland	49	Dragon Strike	79
Veigues		D 1-1	ogo	3.9	He ons Quest	119
Super Star Soldier		_ II	item 3D Tennis	49	Footb Man Worldc Edition	59
Image Fight			V Sports Football	59	Pipe Mania	75
Lode Runner		9 D	He Hard	49	Wolloack	109 -
Xevious		9 · p	tayer Manager	59		75
Engine Games Sonders			ooth Man Worlde Edition	39	Xuro ro ph	
Devil Crash	91		erican	39.	Might and Magic I	99
Klax	9	9,-			Jet Fighter dt.	80
					Rings of Medusa	79
SEGA MEGA DRIV	'E	- 0	C 64 Disk Bestseller		Tracon 1	99
Konsole + 1 Spiel	34				Colonels Bequest	119
Sega Games Sonderan			ragon Wars	49	Champions of Krynn	79
				75	LHX Attack Chopper	119
Ghost Buster			hampions of Krynn	49		159
Phantesie Star II (engl)	71		lings of Meduse	69	Flight IV di	
Cybe 8ai			ar zerstrike		Rai road Tycoon	109
Super Monaco GP			lainbow Islands	45.	Drakkhen	79
Competition Pro Segs			im City	59	Their Finest Hour	89
Thuriderlorce III			lards Tale III	59	Olimperturn	69
Shitenmyo Oh			lattle of Napoleon	69	Populous	79
Super Shinobi	7	9,- 1	990 Winner Ed.	39,-	Sim City	89
		0	ki Imperium	45	Larry III	119
SNK NEO GEO		Þ	anzerstrike	69	Indiana Jones	79
die Wahnsinns Ko	nenie	S	ientinel Worlds	49	Indiana Jones	78.5
		11	Iltima V	69 -		
NEO GEO Konsole (ko			itaship	49	Access	
Joystick NEO GEO	10	9.4	heroprose Soccer	49	Amiga	
Nam 1975	42	9 0	Hrates	49		
Magican Lord	44		illent Service	49	TV Sports Basketball	79
Baseball	42		Realth Fighter	49	Rainbow Island	69
Golf	42	9 3	death Liftinal	40."	Midwinter	89
Riding Hero	44	9 0	Inthooks	ab 19	Turican	59
Ninja Combat	42	9 "	NUMBER	80 197-	Klax	59
•	16				Champions of Krynn	89
Game Boy Inc. Tetris	10		Mari CY Pastanillas		Ultima V	89
Alan Lynx		-	Mari ST Bestseller		Italy 1990 Winner Ed	75
Grundgerlit	29					
Biue Lightning	5		mperium	79	Pirates	79
Electrocop			tragen Flight	89	Imperium	79
California Games	5		arry III	109	688 Sub	75
Gates of Zendocon	5		odename Icename	109	Their Finest Hour	89
Chips Chaltenge	5	g K	(lek off II	69	Heroes Quest	119
Gauntlet III			haos Strikes Back	59	Larry III	119 -
			lidwinter	79	Dragons Flight	69
	eptember		ndiana Jones Adv	69	Emlyn Houghes of Soccer	75
Ankündigungen S			enomorph	69.	Legend of Fairghall	B9
~ ~	BM-AMIGA:	¥				
Back to the Future I	BM-AMIGA/ ST/C-64					
Back to the Future I	ST/C-64	0	Irakhen	75	Unreal	B9
Back to the Future I Falcon Mission Diakil	ST/C-64 AMIGA/ST	P	Prakkhen Populous	75 69	Unresi Orakkhen	89. -
Back to the Future I Falcon Mission Diakit Atomic Robo Kid	ST/C-64 AMIGA/ST AMIGA:ST	P P	Prakkhen Papulous Engs of Medusa	75 69 79	Unreal	89 79 249
Back to the Future I Falcon Mission Diakil Ato nic Robo Kid Klax	ST/C-64 AMIGA/ST AMIGA:ST Lynx	P	Iraluhen Topulous Ings of Medusa Hayer Manager	75 69 79 49	Unresi Orakkhen	89. -
Back to the Future I Falcon Mission Diakil Ato nic Robo Kid Klax Ultima V	ST/C-64 AMIGA/ST AMIGA ST Lynx AMIGA	P P S	Irakkheri topulous I ngs of Medusa Hayer Manager Harlight	75 69 79 49 89	Unresi Drakkhen 1 MB Ram plus Dungeonmaster	89 79 249
Back to the Future I Falcon Mission Diakil Ate nic Robe Kid Klax Ultima V Thunderstrike	ST/C-64 AMIGA/ST AMIGA ST Lynx AMIGA AMIGA ST	P P S K	trakkhen opuloue ngs of Medusa Hayer Manager Harlight dar	75 69 79 49 89 75	Unrest Orakkhen 1 MB Ram plus Dungeonmaster Might and Magic II Kaiser	89 79 249 69
Back to the Future I Falcon Mission Diakil Atomic Robo Kid Klax Ultima V Thunderstrike UMS J	ST/C-64 AMIGA/ST AMIGA/ST Lynx AMIGA AMIGA/ST AMIGA/ST		Irakkheri opudowe ngs of Medwsa Nayer Manager Harflight (July) Im yn Houghes Int.Soccer	75 69 79 49 89 75 75	Unrest Drakkhen 1 MB Ram plus Dungeonmaster Might and Magic (I Kaiser Starflight	89 79 249 69 99 69
Back to the Future I Falcon Mission Diakil Atomic Robe Kid Klax Ultima V Thunderstrike UMS J Stient Service II	ST/C-64 AMIGA/ST AMIGA/ST Lynx AMIGA AMIGA/ST IBM	P P S K S F	Irabkhen fopulous ings of Medusa tayer Manager farilight (dir myn Haughes Int.Soccer fre and Brimstone	75 69 79 49 89 75 75 79	Unrest Drakkhen 1 MB Ram plus Dungeonmaster Might and Magic II Kaiser Starflight Sim City	89 79 249 69 99 69 89
Back to the Future I Falcon Mission Diakil Ato nic Robo Kid Klax Ultima V Thyaderstrike UMS J Sheat Service II Midwinter	ST/C-64 AMIGA/ST AMIGA/ST LYNX AMIGA AMIGA/ST IBM BM		Iralikhen opposes Ings of Medwaa Nager Manager Harright Gar Im yn Houghes Int.Soccer Fre and Brimstone ootb Man Worldc Edilion	75 69 79 49 69 75 75 75 79 59	Unrest Drakkben 1 MB Ram plus Dungeonmaster Might and Magic II Kaiser Startlight Sim City Populous	89 79 249 89 99 69 89
Back to the Future I Falcon Mission Diakil Atomic Robe Kid Klax Ultima V Thunderstrike UMS J Stleat Service II	ST/C-64 AMIGA/ST AMIGA/ST Lynx AMIGA AMIGA/ST IBM		Irakkhen oputous Irakkhen Iraks of Medusa Itayer Manager Itariight Itariight Iraks of Medusa I	75 69 79 49 89- 75 75 79 59 75	Unrest Drakkhen 1 MB Ram plus Dungeonmaster Might and Magic II Kaiser Starflight Sim City Popu ous Rings of Medusa	89 79 249 89 99 69 69 79
Back to the Future I Falcon Mission Diakil Ato nic Robo Kid Klax Ultima V Thyaderstrike UMS J Sheat Service II Midwinter	ST/C-64 AMIGA/ST AMIGA/ST LYNX AMIGA AMIGA/ST IBM BM		Iralikhen opposes Ings of Medwaa Nager Manager Harright Gar Im yn Houghes Int.Soccer Fre and Brimstone ootb Man Worldc Edilion	75 69 79 49 69 75 75 79 59 75 75	Unreal Drakkhen 1 MB Ram plus Dungeonmaster Might and Magic II Kaiser Startlight Sim City Populous Rings of Medusa Tv Sports Football	89 79 249 89 99 69 89 69 79 79
Back to the Future I Falcon Mission Diakil Ate hic Robe Kid Klax Ultima V Thinderstrike UMS I Sitent Service II Midwinter Bard's Tale III	ST/C-64 AMIGA/ST AMIGA ST Lynx AMIGA AMIGA/ST IBM BM IBM		Irakkhen oputous Irakkhen Iraks of Medusa Itayer Manager Itariight Itariight Iraks of Medusa I	75 69 79 49 89- 75 75 79 59 75	Unrest Drakkhen 1 MB Ram plus Dungeonmaster Might and Magic II Kaiser Starflight Sim City Popu ous Rings of Medusa	89 79 249 89 99 69 69 79

Versandige. NN oder vorkasse plus 8. DM Versandkosten i wand. Austanürtbestellungen nur gegen vorkasse plus 12. DM Versandkosten

Laden in Müncher Landsberger Str. 135. Tel. 089-5022446. Fax. 089-5026767. Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028.

NEU NEU NEU NEU NEU NEU VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31 8000 MUNCHEN 71 TEL 089-786044, FAX. 089-786045

089/786044

TRENDS & LEUTE

ser die Computer deste mehr Details können wir dazupacken. Ein Beispiel in Battlehawis hatte jedes Flugzeug dasselbe Cockpit in BOB haben wir viel mehr darauf geachtel, we sich die Maschinen fliegen und jeder ein eigenes Cockpit gegeben. In "Secret Weapons" werden wir noch mehr darauf eingehen.

POWER PLAY Du wurdest nicht bei Lucastilm geboren, oder?

LAWRENCE Wie die meiser kam ich auf seltsamen Wegen zu Lucasfilm Ich bin 32 Jahre alt, wurde an der Ostküste geboren, wuchs in Pennsylvania auf zog nach New Jersey, ging in New York zur Highschool und dann in einem kie nen Ort nördlich von New York ins College. Dort studierte ich auch prähistorische Archäologie und Anthropologie.

Ich stellte mir mein Leben wie das eines "Ind ana Jones" vor immer auf der Suche nach neuen Schälzen. Die Romantix und das Abenteuer der Archāologie hatte mich vöilig im Griff In der Highschool hatte ich ein paar Computerkurse besucht, aber meine Liebe galt der Archäologie, Geologie und Geschichte. Jedes Jahr ging ich auf Ausgrabungen, einen Sommer lang mit einem sehr berühmten Prähistor ker nach Frankreich, Wir buddelten don eine Siedlung aus der Neandertalzeit aus, die 80000 Jahre alt war Das war mein Pa-

Schon in der Collegezeit hatteich mich mit der Frühzeit, also 200 000 bis 50 000 Jahre v. Chr., beschäftigt Man gräbt Menschen aus, untersucht thre Werkzeuge, studiert ihre Le-bensweise, ihren Beruf, die Kleidung, Grabbeigaben und versucht, ihre Kultur wieder auferstehen zu lassen. Und des alles anhand von kleinen Splittern und Fragmenten. Archäologie ist keine konkrete Wissenschaft Man baut Theorien auf Steinen und Gebeinen auf und kann nichts beweisen - man stochert immer ein wenig im Dunkein

Mein Ziel war as, in der Welt harumzufahren und alle Ausgrabungsstätten zu besuchen, die ich studier hatte — speziell in Indien. Kontakt mit Computern hatte ich auf in Form von Mainframes, Mikrocomputer gab es damals noch nicht. Als ich aus dem College kam, hatte ich kaum Geld. Also verbrachte ich viel Zeit damit, auf



"Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tarnen" — Lawrence Holland über Krieg und Frieden

die merkwürdigsten Weisen Geld heranzuschaften Ich arbeitete als Mechaniker, Irug Zeitungen aus, bediente in einem Löka. Mit dem Geld fuhr ich im nächsten Jahr um die Welt Ich war in Ostafrika, Indien und Nepal. Als ich zurückkam, war mein Re sefieber noch nicht gebrochen. Ich führ ein halbes Jahr durch die USA und cample an den wildesten Orten Als ich nach Kalifonien kam, war es höchste Zeit, meinen Doktor in Berkelev zu machen. Es ist eine tolle Uni, aber. auch eine sehr teure Uni Ich stand wieder am Rande der Pleite, und dann kam's. Mein Professor verließ für ein paar Jahre die Uni - ich saß am Schlauch.

Das war 1982 Ich wußte Ich mein Zimmer bezahlen solite und zog nier ne Art Fast schon Ob dachlosen-

heim". Dort

teilte ich mein Zimmer mit einem Jungen, der einen Alari 800 besaß. Zu dieser Zeit robotete ich als Koch in einem Fastfood-Restaurant und hatte das ziemlich dick. Koch zu sein ist der absolute Tiefpunkt ieder Karriere. Also schnappte ich mir meinen Zimmerkollegen und sah ihm zu. Nach kurzer Zeit brachte ich hm bei wie man programmierte. Dann ging ich auf eine Schule, die mir nach sechs Monaten ein Datenverarbeilungs-Zertifikal in die Hand druckte. Damals kaufte ich mir auch meinen C 64, für 595 Dollar, lernte Assembler, programmierte eine Version von "Q-Bert" und landete schneßlich bei Hessware, Irgendwie überredete ich dan Chef, mich einzustellen, ich hatte alles, nur keine Programmiererfahrung

Trotzdem überlebte ich dort ich weiß heute noch nicht wie. Ich entwickelle VC 20-Cartridges, u.a. das Spiel "Slime" und konverherte "Super Saxxon" für den C 64. Mein erstes eigenes Spiel hieß "Project Space Station" Man mußte eine Raumstation unterhalten und daraul Experimente starten Ich hatte zu wenig Zeit, um das Programm anständig zu designen - die Firms wurde außerdem immer schlechter Also wurde ich freier Programmierer Ein Projekt für den Apple II machte ich mit Michael Cranford zusammen, der später Bard's Tale programmierte

Ich kam vor dreieinhafb Jahren zu Lucasfilm und konvertierte zuerst "H M S. Pegasus" für den Appte II und den C 64 Danach entwickellen Noah Falstein und ich die Simulation "Strike Fleet" Danach hatte ich die Idee für Battlehawks und entwickelte das neue System defür. Das war nicht einfach: Wo immer man sich bei Strike Fleet und Pegasus befand, war Wasser um einen herum Es war eine Art zweidimensionale Welt. Bitmap-Grafik in einer 3D-Welt gab es damais noch nicht ich arbeitete lange an den Routinen Ich entschloß mich für Bitmap-Grafik, ich mag keine Polygone. Wenn man 1000 Polygone hat, um ein

Objekt zu zeichnen — gut! Aber mit zehn sieht alles wie ein plumper Klotz aus Das war mein erstes MS DOS Projekt Ich gehe immer noch

zur Uni, wenn mich ein Kurs interessiert und will immer noch forschen, aber dazu braucht man Geld. Da ich nicht vom Staat abhängig sein will, verdiene ich hier ein paar Millionen (lacht) und finanziere dann meine eigene Expedition

Koch zu sein

ist der absolute

Tiefpunkt jeder

Karriere

POWER PLAY Wie plans! Du Deine Simulationen?

LAWRENCE Ich will ein Stuck Geschichte darstellen, also sammle ich zuerst Litera tur Ich hörte die Faxten über die Flugzeuge, ihre Reichweiten, ihre Geschichte, ihre Pioten, die Anekdoten. Es gibt endlos viel Informationen, manchmal widersprechen sie sich auch Also muß man viewe Quellen studieren. Allein diese Phase braucht viel Zeit Man muß eine akkurate, glaubhafte Almosphäre erzeugen, um ei-

ne gute Simulation zu machen Es ist besser keine Historiker zu lesen, sie sind meist nur ein schlechter zweiter Aufguß der Augenzeugen-Aussagen

POWER PLAY Wie lang last Du Dir für den Feinschliff Ze I? LAWRENCE Das Debuggen und das Testen der Logik geht recht schnell Noah Falstein und Greg Hammond sind da toll und korrigieren die logischen Bugs im Nu Andere Spieltester versuchen tege-lang nichte anderes, als des Spiel zum Absturz zu bringen - sie machen die irrsten Sachen Das Harte ist der Feinschiff Die Tester peben mir elπe Menge Informationen, ab ich elwas zu schwer oder zu leicht gemecht habe. Es ist egal, ob man viele technische Details im Programm umsetzt, wenn sich das Spiel spielt wie ein nasser Sack. Das haben wir beim Bombardieren gemerkt es war höbisch schwer. Winzige Bomben fielen auf ein Aiesenareal, es war praktisch unmöglich, diese winz gen Ziele zu treffen Sehr realistisch, aber viel zu hart für ein Spiel, Wenn du auf 20000 Fuß versuchst, eins dieser winzigen Gebäude mit einer winzigen Bombe zu treffen, verzweifetst du schnell. Also vergrö-Berten wir die Aufschlagkraft der Bomben. In der ersten Version mußte die Bombe genau auf das Haus fallen Dann zogen wir einen Rand außen herum, den "Fast getroffen"-Radius. Das war dann genug,

ich finde es immer noch schwer genug POWER PLAY Und was ist mit der künstlichen Intelligenz

der Gegenspieler?

LAWRENCE Das ist das Schlimmstel Es ist easy, ein Spiel zu schreiben, in dem man heromfliegt und Bomben abwirft Es ist schon schwerer, wenn Gegner ins Spiel kommen, auf Dich schießen und Dich treffen. Und das härteste wenn die Gegner gut sein solten, aber nicht parfekt. Das ist hart zu debuggen und braucht im Spiel viel Rechenzeit, Ein Beispielt Jeder Bomber hat Besatzungsmilgheder Der Computer berechnet für jeden von ihnen eine mögliche und richt de Aktion, let die Spitfire im Feuerbereich? Liegt sie im richtigen Winkel? Wie schnell fliegt sie? Aus we cher Richtung kommt sie? Natürlich ware es einfach, dem Computer die genauen Werte Deines Flugs rüberzuspielen, aber dann säße Superman an deren

* The Best. ...

		-	
App bire in	mar etc.	Among	
giomentus S	Spintaro	أحسنا	
wir haban			
Und die N			le Berm.
Sin moch	ween Si	e reside	
Sin moch			in Erim

Lisba Computerapidar.

Das Fusiantic T-Shirt (XI)	14
2 Funtastic T-Shirts (30)	36
Amiga/500 Erwelling, and Just	1119
AMOS Amigs Dense Creater	H.f

Souloobiaster Card PC

	CHI.		3T	110
P = such in 3.5" in habito (b)				
MB = nur für AM enir Space	nencr	-	nuog	
007 Spy who loved sm	41	107		0
614 Attack Sub. (Lmb) #		65		63
Acontada Iq Acoton		III.	81	
Adv. Thotical Pighter PLF		73	77	77
Air Support All Dugs Houver #	49	13	73	73
Alpha Wavas #		-69	89	69
AMC Astro Harios Corps	39	57	.57	
Amares Approxime (Screening II	41	49 41	69 97	73
Armada 2525	44	W1	BI.	81
Atomia Strengy #		58	59	65
BAT	57	at.	III.	E 5
BSS Jame Seymour Fed.Qu.		73	65	
Baba Yaga 0		69	69	73
Back to Purope 2.0 Bad Bloom	43	65 73	73	73
Batance of Planet Sips. #		13	73	95
Ballblaner De Leen.		81.	73	
Battle of Brit. Fine H. 9		?3	73	10
Bazilis Minatur Bag Busonesu		11.5 73	73 73	73
Billy the Kid #		69	69	66
Blade Warrior		65	73	G
Blades of Smot Smb.		39		73
Bombor PS	51 51	73	73 81	75 R6
Born on 4th July	43	73	73	-
Brass Filanus		75	93	
Breach 28		2.7	F1	11
Buck Royan 25th (1201) # . Budnium #		73 63	73	77
r.,		73	711	-
Cádis vez Captuva		73	7]	71
Carshago		65	51	73
Casto Marter 4	19	62	5L	63
Cheep Of Krys (UMB) # Chee Champion 2175	65	73	05 01	01
Onorsii Quant 2 #		72	77	23
Chick Yeapon AJRT, PE	49	73	73	60
Codenarus Ion Mass II		99	39	山
Combo Raser		65 73	13	
Conflict Europe 2 Conqueror 3-D Tank #		23	73	27
Corporation Sites		73	73	
Course Asses Bills (LbGS) #	65	01.	de	7
Creek Dowy Creekse	39	65 81	5t 81	
Demodel		55	65	60
David Wolf: Sucret Agent Copyring Thursdor PS #		73	77	91 Ti
Deathtrager		73	7)	7
Dufundary of Barth		35	57	
Demorso Topple		65	165	A)
Distance # Distance #	31	65	99 65	6
Dri grou Hight	49	65	ILS	E
Desarrow of Harm 4	- 61	4.5	84	40

				Se:		ш	В	8	
				5-) Motors 4	39	65	5).	73	đ
				Santariae				119	
	-			East vs. West 0		73	73	73	į
				Statum #		57	57	57	Ī
A ROS	Mach	ant.		Elver, 6 Enchanted Land		77	25 73	85	l
er titid. New 2	ala E	m.		Spic		III	úi.		l
Personal Per				-					Ī
_			_	F-16 Combut Pilot #46 #	41	65	45	65	l
	18			F-19 Smith Fighted #	51	65	M	10	Ì
	30			P-29 Residence 4		49 75	45 73	77-	
	1111			Post Barte Per & Briesten		77	77		
-	LUCH			Prototons	41	57	57		l
	ud			Plants of Susyader		13	25	\$5	
				High Sim. ATP Broom				1.3	
			449	Plenton Quant	39	6.5	65		
dijb	-pom	HOL)		Fland Full Metal Plannin P		19	73 65	65	
				Puture Clarents		77	73		
CHI /	ьм	ST	200	Person Benjormal		6.5	65		
ile mj					_			_	
haner	-	neg		Geen of Devre		17	73	73	1
				Orașin (Eznamondin 2) 0		69	69	73	J
4.	-	_	_	Gold of Autoca Great Courts Founds #	57	73 73	77	73	1
41	65	-	61	Opolies 1	21	53	50	73	
	802		- 64	Ours & Butter Clobs Dil. 6				96	ļ
	III.	81		Outsty ft	51	45	部	100	
	73	73	73						
	73	73		Histogramian	42	45	45	-	
49	13	73	73	Hard Drover Samil, # Harona Quant s 1910) #	31	99	47 99	62 99	
39	69 57	69 57	09	Hot Red	39	65	65	77	
28	57 89	377 69		Hoytes Card George 8		8.6	116	16	
41	d)	37	73					-	J
-410	W1	EI	81	If It moves. Shoot It !		73		73	l
	58	59	65	Important 2020		73	73		
_				Imperson von Rom	41	13 \$1	73	73	ı
57	fft.	811 665	E1	Impowemois Indiana Joseph Adves. #	-	73	70	82	ı
	73 69	63	73	Industrymin 500 Race #		0.0	8.0	73	l
43	65	73	73	Indestation #		65	65	73.	l
	73	73	73	Int. Socoer Challenge	St.	73	73	73	l
			95	Inspektor Griffs P		61	47	61	l
	B1.	73		Intern. 3D Termin	30	73 73	73		ļ
	?3	73	11.	Intradur Advention Uts. Javent		65	62		
	11.5 73	73 73	75 73	Italy 90 Senator 0	49	63	35	73	
	69	69	69	and to common a			20		
	65	73	GE .	Michaelana P		73	73	73	
	39		73	Kick Off Player Man.	38	51	51		l
51	73	73	73	Kack Off 2 (MB) P	34	6.5	65	65	l
51	77	81.	Rd.	Kings Sounty 6	57	73 61	73 81	77	Ì
43	73 75	73 73		Kings Quest 3 4	201	w.	-	316	Ì
	81	F)	81	IClax 0	41	53	53	95	ı
	73	73	73	, Knight & Fight	43	73	73	73	ı
	65		75	Knights of Legend	51	77	77	77	ı
				London 2		63	65	0.5	
	73 73	73	73	Lan None 2 Lagrad Billy Bounder		64	69	89	ı
	65	51	73	Legend of Feershall #		23	73	H	ı
19	62	5L	62	Lein 3 Larry 3 (MB) # LHX Arack Chopper 6		99	19	99	ı
65	73	01	11	LHX Anack Chopper 6		92	39	79	ı
	77	- 02		Lafe & Chapts P		63	73	en en	4
	77	77	73	Logue	4	57 181	57 Bh	73	ĺ
49	72	73	62	Louis of Chare	40	45	-	11.0	ı
	65	99 65	Ш	Lords of Donas	-	10			١
	73	13		Lord of the Range P				01	ı
	23	73	73	Lords of the See		73.	73		1
	73	73		son Databurus Mintr#		57	51	87	4
65	01,		77	44		-	-		ı
39	65	-51		Magic Ply Magic Lates		75 57	71 57		ı
	BL.	81		March see Uned 4	39	63	\$1.	60	ı
	85	65	66	Maria Manters		-0	- 69	- 60	
			99	Microgram Source 2 Michagle Resistants	- 37	73	73	- 03	
	73	7)	73	hildright Revisioner	41	-	- 40		
	73	7)	73	Mildwinter #	41	77	75	EL	
	31	57	65	Mercy Pythone Circus 6 Marcin 6	45	27 73	57 73	73	
	65 99	165 99	10		7.7	-			
31	65	97 65	65	Harristan	43	73			
49	65	ILS	115	Night Humar #		73		73	
51	65	ěβ	65	3C Y. Warrier (1340b)		107			
43	65	51	75	0.1.1.7.			-	164	
-			_	Okolopaly Supervisa. If			163	1.00	
									ú

rest.		_	_	_
Operation service FS #		75	73	73
Operation Stratts		79	65	",3
Oriental Comm. I		73	73	73

P-47 Thundarbolt #	36	63	65	65
Prendroid 90		73	73	
Plates Store		73	23	
Pirson	43	65	65	73
Planet Robot Member 6	41	5	53	69
Plotting Puttin	41	73	16.5	
Fool of Hadisaco 6	62	64		45
Populme #		65	65	79
Personage		10	73	
Powerslade	49	65	65	
Projectylis		77	75	
Prophecy Viking Child		73	73.	רל
				_
Qll Rolley Parel	-69	45	65	65
Ra Servegio	41	37	57	57
Railroad Tyronou 0		97	97	g71
Kats Red		65	63	
Rank Xurus		73	73	
Rat Peck #	65	73	73	73
Reciprol	30	49	49	
Bancon to Proceeding		73	71	-8.00
Resolution 101.0	4-	65	65	65
Rick Desperous 2	41	23	73	73
History of Makes		75	73	73
Robot Community	61	59	73	-04
Rosi-Land	63	73 73	73	
Rorion Drift		65	51	43
Ratos #		03	51	403
£ D		65	65	_
Seast Deagon		72	73	73
Surapat è Surakto	41	0)	65	Fall
Satur	39	57	57	57
Sauce Silver Blades B	6.5	an a	81	77
Societ Salver Blades # Search for Kong #	ψÞ	-,	10.1	73 73
Source transcript	40	63	.53	73
Shadow Warrison Shareson, VA Tunk #	40	73	73	73
		. 3	. 2	96
Sum City Terra. Bell. 6	41	69	69	73
San City Tame Ball 6	39	39	100	39
Simden	77	29	73	-7
Clean Winner	41	49	49	49
State Ways Store Dec * 6	4,	73	~,	73
Sty Spy Socret Agent	39	69	53	.,
Sty Spy Socret Agest Socret Strike	63	69	69	
Some Boom	39	6.5	65	
Stone Borns (Elim. 2)	51	211	77	77
Space Rogue (Elim 2) Special Cratte Investig.	41	69	69	
Special 2		73	73	73
Parallel de D		73	73	73
Sear Boomer				13
Sun Command	65	27	73	199
See Burear Sup Commend Star Controll 4 See Trak 5 Final F 4		77 73	13	73
Star Track 5 Front F 4		65	€	83
Smell agint 1 Smell agint 2 0	41	65	65	
Streffceht 2.0				66
Standard 2 Delaverance	47	65	65	
Sup Ch. Poght Command		77	77	
Supremoty #		41	91	97
Tunk Consumed	4.9	73 73	65	65
Team Yaplane		73	73	73
Torres Manage Ninin		81		73
Tomis Cop# The A. Tease		73	23	73
The A. Team	44	69	69	69
The Cotomic Boquest P		91	99	99
The Kern		73	73	
Ton Laght Corridor #		6.5	63	73
The Laght Correles # The Last Patrol #		65	65	61
The Manchine		73	23	73
The Teller		73	73	
Thurstenin I		465	40	73
The Breack Toursies	-41	65	65	81
Time Mechine THT Complexion	42	73	73	
THT Complishing	53	73	72	
Total Bacell	45	73	73	
Trap Plays I		73		
Trip Pleas I		69	69	73
Tanatus Top	43.	73	45	
Turiom TV Sports Baskethall	43	57	57	
TV Sports Embertual	- 65	77	77	
TV Sports Football	53	77	6B 57	15
Twin World #		635	317	63

Ultima 6 d	66	36	86	86
Militaria Mili Ste, 24		73	71	73
University 3 #		77	77	77
U	65	61		
Value		73	73	73
Vendetta	39	73	73	
Venna Wag		73	73	
Venue The Plytrag (1968)		5.5	.55	
Vocaleo Nigstmere		6,5	65	
W Cleatalry Soubcalt, 13405		59	65	68
War Global Doubletion				BI
War Jump		73	73	
Wartened		65	65	
Woll™me 4		68	69	65
West Planer + Outs #		96	96	96
When a po Fre	53	51	53	,
Woodwarter 6	31	77	77	77
Wines Huchtsunulation		65	65	63
Wman of Dueth		73	73	_
Williamsh #		95		95
Wunderhand		23	73	73
Wor & Breezing Manager	42	5.	57	73
World Cup 90 Compiles	46	65	6.3	
X-00.1	4	57	57	
Xascanorph #	4	63		65
Xiptur	42	73	73	73
Volende		63	6.5	
Yappus Revenge #	42		73	73
_	57	73	73	23

Ja Mart

Wit taken noch mig viel mehr Spiele, als daß wir alle in deser kleinen Anseige Perchant Six bitte streets volletancing Laws mit allon unseren Spinion für Beren spraielless Computer-Typ m: Bitts supplient, oh 64er, Austga, ST oder PC. The second second

Eurge Teal are disset Amerge vinel ungelehndigt für die tellehring if Weeben damn immeten Spiale seiten. Sie am besten jotzt anfort many insun Austraferung erfotgt mich Bestet: Damm.

Ber une koment täglich neun War met alle spein, die bet anderen Varumdern angeholen werden, gibt is bei sein mich: Omtlich billiger und milaten anch schneller! Bestalteingeng + 1 = Variatiding (falls at Lague verfitation).

Pressinderungen, britisters, Teilisferungen, Zeuscherverkanf sind impler vorhabiten.

Wir lasforn assechließlich (bitts beims Schecke) we'r intern menece stellen (1900) nei per Punt / per Nathonhem + DM II-and garte mich im Alabard (APL/CE/PLA/H u.s.) (-34% dm. Simmi, + DM a6.-). per Verkasse tiefers: Preise + DM &

Orecategung disser Anso ge 1E h 90 pp Albi serigen Ansolgien- and Limeoperine each heimit criefin



FUNTASTIC ComputerWare Fachversand GmbH Postbox 14 02 09 Müllerstraße 44 (Kein Laden 1) D 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93 Fax 089 - 268138

The Auswah Remptett alle Presse o.k.

Drugoes of Places 4

Dynasty Wars 8

Nur die Ongenaspiele der goten Marken, weie mit der deutschen Anlesung & alle mit der vollen Herste, er Carantie.

her Banellungan und seterzer megach Sie errichten unsere Annahme over ligisch eb 10-12 und 14-17-14 be 13 out. Zu den underen Zeiten und am Workenste haben wir eine Erickenstein Besteu Service Bitte sprechen Sie deutsich. Vielen Denk



100% FUNTASTIC ComputerWare

Bachles Computersoftware

Murder! Operation Shallin Player Managor (Deutsch) Player Managor (Deutsch) Player Michael Rodders Deutsch) Rock Exerger von 2 - he 's bedut AMILOA Back to the foune II Billy the stop Boulesting Alexanger Characteris of Review 1885 8f. Code-Raren screams (1886) Dollaren's Haugest (1886) Salvarian (1886) Dollaren's Haugest (1886) Dollaren's 84 95 84 95 90 95 90 95 89 95 Ely Soy Secret Adjust Snowstrke The Profin Breed The Spy with Avid me Prefix Anex (Direktch) " Transferstrike 126 FOR STATE ADJECT CHARLES OF THE PROPERTY OF TH Press 19 95 ISM + kompatible 6-29 Retailsfor (Deotson, Feshive Romber Mossey) Date. Note on the Samuel Courses of the Samuel Courses of the Samuel Courses of the Samuel Courses of the Samuel Course Gold of the Astacle * Szemints 2 Gans & Butter Hero's Chest 2 Loom-(Mutach) Mcdingui Resirance Mcdingui Chellingui Mcdingui Chellingui Mcdingui Chellingui Mcdingui Mcd day 1990. Winners Edward King a Omest 5 Name of the state Shadh with a first Shadh with shadh with a first Shadh with a first Shadh with shadh Samuel Pastornete Regiment Victoria Sychiam Service 2 Uto Scholz Blinder. Select Service 2 Space Question Compiled Ultiment Service 2 Select Service 2 Ultiment Service 2 Servic Turinas All mas Interes sendidately Sumulation 2 January Wings of Danth Wings man. SOUND BLAS EM ANDONN FAMILY Roll Masin Karte Agib Masin-Karte & Vosal Composed Preis Commodore 64 Species countring as MB (absolution) Dua. 39.95 39.95 29.00 ATARI ST Prets. Control of the Above Bendis (et al.) Departury Warra Entry Integration Secondar 6-(6 Combat Photo Ital) Facility Integration Secondar 6-(6 Combat Photo Ital) Facility Integration Secondar August Driver Patters (4 Second Anui Back raffetotere (t Ruck so the fotors (I Belly The Kall Graporation ** Graporation ** Oramocke* Diregority (Industrial Section 1 Fingly High) as International Section 1 Fingly Highs Internation (Industrial Section 1 Fingly Highs Industrial Section (Industrial Section 1 Fingly Mexicon (Industrial Section 1) Fingly Mexicon (Industrial Industrial Ind 30.95 30.95 30.95 30.95 29.95 29.95 29.95 Aut Ante. Kizo Michagos Rendelancia Murcus Murdert Farya Marakjet ciku Pogtof Racianca Raederes(dl.) 69,95 54,95 59.95 39.95 Range of himous auto) Secret of the Share Blades Slaces Warrior Shaces Warrior Share Share I have I Sh Soy Secret Aprel The Break The Soy And loved me 19.56 Rina can Rina 192 Rina 192 Rina 193 Logardon Ferriphad Deutsch) 1 Logardon Ferriphad Deutsch) 1 Logardon Ferriphad Deutsch) 1 Logardon Survey 3 Marie in Logardon Ferriphad Deutsch) 1 Marie in Logardon 193 Marie in Logardon 193 Marie in Logardon 193 29,36 29.86

Bestulkingen könnt lite tulefonlach durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachtraftine (-5 DM) oder portohar per Yorkasse (foer Schick)

Ab. 30 DM Bestaltineer in 10 portoharbeitenen.

Forder noch heute unsere kösteniose Preististe mit noch mehr Programmen an:

Andress Bachler - Computersoftmen Blücherstr, 24 - Postfach 1113 2-4250 Bocholt - Tel. (82871) 183088, 184637

POWER NEWS TRENDS

Kanone. Du hättest keine Chance mehr. Als muß man den Computer künstliche Intelligenz, sondern künstliche Dummheit ist hier gefragt. Der Spieler bekommt davon nichts mit und segt. "So soll's seint!" — aber es ist hart zu programmieren.

POWER PLAY Schon mail selber geflogen?

LAWRENCE Nur für 10 bis 15 Sekunden, Ich will es aber Iernen Wenn ich viele Spiele verkaufe käufe ich mir vierlaicht eine kleine Mühle

POWER PLAY: Wirst Du auch in anderen Genres programm eren?

) Wenn es dich

zum Schwitzen

bringt, ist

es gut.

LAWRENCE to mag "Erste Person Action"-Spiele, Ich will, daß etwas an Dir vorberzischt und Duden Kopf einziehst. Wenn

es Dich zum Schwitzen bringt, ist es gut. Welches Genre das ist, ist mir völlig egal

POWER PLÄY in BOB wird viel geschossen: Wie stehst Du zum Militär?

LAWRENCE. Wir sind keine Kneastreiber Ministles wichtig, beide Seiten darzustellen BOB ist kein Spiel über Hitler, Göring oder einen nationalsozialistischen Politiker, sondern ein Tribut an die Prloten beider Serten Im Manual gibt es einige bezeichnende Stellen, die viel zu diesem Thema aussagen — und zwar von beiden Seiten. Als ich mich auf BOB vorbereitete, verstand ich langsam, was da abgelaufen war. Die meisten Piloten waren nicht mai 25 Jahre alt. Man darf Krieg nicht ins Lächerliche ziehen oder als Action tarnen Im Luttkampf um England starben zuviele Leute, als damit Spaß zu treiben. Das würde altes trivialisteren

Atso will ich keine Rambo-Spiele machen, wie Nintendos Pång-Pång-bumm-bumm-jeden-umbringen-und-Blut-überall"-Spiel, sondern ein Stück Geschichte zum Nachempfinden Sovielistinder Propagandamaschinerie verschwunden ich will, daß man sieht 'Aha, es gab Menschen auf beiden Seiten, und die Politiker naben die Länder in diese grauenvolle Zeit gestürzt." Besonders Amerikaner haben e ne schlechte Attitude über das Können ihrer Gegnet. Sie haben den Krieg gewonnen -

aus. Wie hart das war, weiß heute kaum einer. Die meisten Amerikaner kapieren bis heute nicht, warum die Russen so aufgerüstet haben. Wenn man sich umschaut, weiß man das sofort. Sie haben 20 Millionen threr Landsleute im Krieg verloren, die Amerikaner vielleicht 1 Million. Es starben mehr Amerikaner im Unabhängigkeitskrieg als im zweiten Weltkrieg, Korea und Vietnam zusammen Undles waren Amerikaner, die Amerikaner massakrierten. Amerikaner glauben. wir fliegen an einen Ort wie Panama, knallen ein wenig rum und gewinnen sofort

Wir stecken 1500 Mil om nen Dollar im Jahr n die Rüstung, Wozu noch? Man könnte das Geld weiß Gott sinnvoller anlegen, Ein B 2-Steaith-Bom-

ber kostet uns 650 Mirlionen Dollar – nur ein einziges Pfugzeug! Das "Voyager"- Programm Kostelte weniger und hat mehr gebracht Wenn man militärische Technologie stud ert, sollte man besser die Augen offenhalten Obwohlich glaube, daß wir eine Art von Verteidigung brauchen. Ich bin kein Pazifist, ich bin kein General — wohl irgendwas in der Mitte.

POWER PLAY Was spielst Du sonst gerne?

LAWRENCE Ein paar Simulationen von Microprose, ein paar Strategiespiele, lich mag keine Spiele, bei denen man gleich wieder die Tastaturschabione auswendigternen muß, wenn man sie für ein paar Tage weglegt. So was hasse ich Lords of Conquest war brütant, ich spiele es immer noch gerne für ein Viertelsfündchen. Sonst? "Pipe Mania", natürlich Indy und unsere Spiele, lich hasse Adventures bei denen ich viel ippen muß und das Vokabular auswendig lernen muß.

POWER PLAY Wie hoch st De n HighScore bei BOB?

LAWRENCE Ich fliege die Spitire und die ME 110 sehr gerne. Ich habe einen Piloten mit einem Score von 2000 Punkten, die Gegner waren selbstverständlich "Ace", bei zwölf Missionen Mit der Spitire habe ich eine Campaign bis zum 15. September durchgehallen.

Das Interview mit Lawrence Holland führte Anglei Locker

DEMNÄCHST

... legen Sie hr Geld gewinnbringend an ...



TRANS WORLD am 5. November

Service Inc.

M. Fr. on See by Service



Serteneb BONACO
Service Mair H
BONACO Serviceline

Starbyte Software Nordring TI from Bocham I Te (2)4/08/14/08/Fax 0234/08/497

ur Fantasy-Freunde ist der Zeichner Rosinski ein Muß. Seine Serie Thorgal, von dem nun Band 10 im Carlsen Verlag unter dem Titel Das Land Qs ersch enen ist, gehört zum Besten, was das Genre zu bieten hat Die gelungene Mischung zwischen Abenteuer-, Wickinger- und Fantasy-Epos berichtet über die Erlebhisse des Findlings Thorgal, der sich m t Magiern und fremden Kulluren auseinandersetzen muß Weniger gelungen ist seine Serie Hans, die in der Edition Stripsplagel erscheint. Zwar sind die Bilder fraglos beeindruckend und brillant, aber die Geschichte ist verworren und etwas albern. Nur für hartnāckige Fans.

antastisch, aber noch auf dem Boden der Realtät sind die Abenteuer von Jones Valentin In dem Band Die Nacht der Katze, ersch enen bei Carlsen, macht sich der Held auf die Suche nach seiner verschwundenen Katze. Dabe trifft er auf einen äußerst sellsamen alten Herren, der zu Tieren und zum Leben eine besondere Beziehung hat. Jonas Valentin wurde mit zahlreichen nternationalen Preisen ausgezeichnet Dem Duo Frank & Bom ist es gelungen, eine witzige, spannende und überdies ntelligente Serie zu präsentieren, die hoffentlich viele Leser finden wird

E benfails kurze Episoden er-zählt Berthet in dem Band Die Dame, der Schwan und dar Schatten in diesem be Boiselte & Löhmann erschienenen Buch werden drei pakkende Krimi- und Abenteuergeschichten erzählt. In Mexiko und in Hollywood geschehen unheimliche Dinge, und so mancher, der sich ganz besonders sch au vorkam, wird am Ende der Geschichte eine böse Überraschung erleben Böse, spannende Geschichten, die von der ersten bis zur letzten Seite lessein

E r ist einer der neuen Stars der Comic-Szens, der Spanier Miguelanxo Prado. In einer aufwendigen Ausgabe erscheint bei Arboris die Kurzgeschichten-Sammlung Chronik der Unlogik in kur-

Ohne Verbindung bleibt "Hein Jammerhauf", ohne werhliche Begleitung das Fierchen aus "Monro" und ohne Schmerztableite der Kämpfer "Hans"

100



ZUM SAMMELN

f Ulin (k 0) Geist Geschwindigkeit, +Kraft 8, 2 Churl (ek 3) :Wachstum 8, 3, diese Liste e a erhitzt kim kondensiert 0 a norma 1 m geschnitten 2 = gemablen 3 stellen der Sprüche mit Hilfe optima en Zubereitungsform ur de enzelnen Drekte en Nachforgend die Legende für = gemischi Die Zah hinter den Zutaten bedeufet den Pres fur ene Enheit dieses des Zauberbuchs sehr muhmacher jun aus Dinslaken die wirksamsten Stoffe mit hrer and Affektoren aufgetstet Leider Ist das Zusammen sam Deshalb hat Peter Scho

Drachen-Direktoren:

1, Hasgon (e 2) жгалк 4 2 Ja цел (ek 0) 10, 3 Yasın, 2) 10

3 Churt (0) +Wachstum 8 4

Kampfkraft-Affektonan

rr (k 1 B (Alteb

Ei-Direktoren 1 (gele (ek 0) +5 nne 14 2 misk Ooder 2) 8

1 Sals (3) + Gesund 14 2 Tr

Mensch-Direktoren;

1 Fanveer (0) Gest 18. Gesundheits-Affektoren; us (e 0 oder 2) 10 3 Yasın (1) 10 Calotis en 0) 10 3 Sals (0) 14

Ortschafts-Direktonen

216

Kamptkraft-Affektoren (posi-

Ihr Euch unbedingt nach den en Alle anderen Positionen

mer (Mittesturmer) habt lst dies noch nicht der Fall so tel passenden Jeuten amschau können auch später noch nach Euren Wunschen besetzt wer-

> Wachstums-Affektoren (posilly):

Charl (e 0) Kampl B. 3 Calous 1 Oraganse (e.0) + Kraft 8. 2 01 (1)

Wachstuma-Affektoren (ne-

Krankheits-Affektoren

1 Sadiel (ak 0) 1, 2. Yaşın (e 0) 10 3 Magoem (0) 16. 4 Ras gon (2) 4

Mionacai (k 0) 14 3 Magoem (2) 16 4 D ega (1) 16 5 Sa s (3) 14, 6 Tus, e 0) 10. 7 Smyte (e C(

1 Snrr (1) 4, 2, Magoem (3) 18, 3, Churl (3) +Xempf 8, 4,

Jahren geschafff werden, da

Meistarschaff: Der Sprung von der drillen in die erste Division sollie magrinalb von zwei

sonst der ergene Spieler ang. sam zu alt wird. Wenn man das nicht sow eso schafft some derlage beziehl, das Spiel einfach neu starten und das Ganentsche denden chern and falls man eine Nre-Spieltagen des Spiel abspei Bernhard Weber aus Grinzens in Österreich hat für alte Fußballer ein paar Tips wie sie In der Grundaufste lung ist es vortathaft wenn thr einen gulen Torhufer and einen Stareine Karnere als Vereinschei

тасьел колчел

der ersten oder zweiten Divis

sion solite man mmer das F. nale errechen Dort erhäl

> ten Division kingelt berm Cup die Kasse Daher vor einem abspeichern und als Gegner empliehlt sich des Cup Besonders in der dritden Be einem Erstdivisioner 5-3.2 System oder eine ergene ber einer Niederlage neu a Te not h enama versut hen Cup-Spiel

Tore erzieten Besonders echts Oder man kann einen man ega ob Segoder Nieder echt geht es mit einer gera den Flanke von Inks age mmer 500 Punkte Chen Defensivitaklik Es sollte mindest das Halbfingle

dem Enkaul abspechem und dann auf die Suche gehen wichig-len A, fgaben

Jansen aus Essen

gedrehte". Uhr Nun zu den ein-zeinen Levein das Schwerl ein und verläßt so den Raum, erhält man noch an Herz mehr Jetzt die große

Unbedinglein kleines Schild - 1 Abschnitt Runde 2

in der "Mam-Desert" fällt

Tur in de man hinaingehen so the Die Tur kann man night vorbeigehl erscheint de Mel-dung OH Man bekommt eigeben soulte hr konni noch Aut ener uber kochender lava regenden Insellise sheline sehen aber wenn man daran nen Bref den man späler ab auf dre Meldung achtet Das unktionerl at erdings nicht bei mehr Turen linden wenn thi und Bornben kaufen - 2 Abschnitt

> 楚 超

Runde 7 man irgendwo in ein Loch, in dem mehrere Federmause hat Sie stimks von der Leiter Geingt das nicht kann man das Spiel geschinet stänfen denn ohne Schlusse kommit man nicht in den nachsten Le-In der Pyramide sind viele bereif, um sie a le auf einmal zu die Fledermaus toten die den Schlüssel zum nächsten Level hausen Hat man keinen Blitz Desiegen mu6 man zumindest die Medung OH enschent uns uhtbare Turen

man zuerst kennen Ausgang. Man muß deshalb an die letzte Tür klopten und anschließend wieder nach finks gehen. Nun In einem Abschnrtt

In der dritten Div sign sind ho-Sechzehnmelerraum stellen

Spie greinkauf eine Furer

Midericht gen Takt kist die Sphinx keyn Problem mehr Zu erst immer wieder knapp vor bis das Tierchen am linken Rand steht and wir dayor Dann hochspringen, wenn sie auch springt. Sonst bekommt man zu viele ihrer Britze ab de Sphinx springen und einma mit dem Schwer zusuhla gen Das solange wiederholen schnell auf se einschlagen aber Vorsichi mmer

automatisch auf der Föte. Als Belohnung durfen, wir das

leicht beenden Man laft sich terdings wäre as angebracht vorher alle Getdsäcke auf den sen Abschnill kann man ganz e nfach nach unien ta len. At Nun stman m Himmel autste gen muß

Den nächsten Absuhniff sosen Geht man nach hinks In. der man einen Turm auf den men hat nicht sofort verlas Wonderboy spetinun weder Sch. usse vom Ritter bekom wr naturich solod klettern te man nachdem man

Heber Liber den Tonward versu.

he Weitschüsse auf das geg-ner sche Tor besonders wirk-

sich nach oben und unten be-wegenden Stein, auf den man

Wo кел алл вапите п

indet man auf dem Weg einen

Dabe knapp vor den

reicht werden. Spielt man in

te fur großere Geldlunde sind letzten Abschnift von Level 7 hinzuschauen Auch über und neben Türen ist off etwas verschickl seine desammeter ohnt es sich etwas genauer steckt. Hat man ein Monster besegt das hinter einer Tür versleckt war bekommt man solod ein Herz dafur Sammelt man nun den Schlussel bzw sonders aussichtsreiche Plät de Wolken Besonders myor ins fur den "Wunderknaben А детеле м пже 50

Hier sollte man sich Schuhe allen unsichtbaren Turen

- 3 Abschritt

жель тап daran vorbeigeh Also die Augen offenhalten

Bunde 6

rage. Was hat man davon?

kommen hat), volle Energie, Goldstücke ein, ohne das Schwert (den Schlüssel) zu Monster besiegt wurde (und man so schon das Herz benehmen Jetzt wartet man bis verleed man een Herz, das man die Zeit nun abgelaufen ist aber beim Verlassen des Raumes sofort weeder zurückbe kommt. Jetz! hat man volle die Sanduhr abgelaufen Sobald dies geschehen Schlussel (das Schwert) not man sich sofort

Energie und eine "finsch um

Sprappeler and Strains of the total at the trailer the of and do you all all man immer noch auf den alten größeres Problem mehr, da Jetzt ist auch ein Fehlkauf kein zuruckgreifen

The strate a fact is a soft in the

Con 19thus Shields (University)

Ecken Den Eckbail immer

A POCK

erzie ioi u e pun u es 1 y - 4 , 1. . . . d e gegnerischen AND THE PERSON AND THE PARTY 1 10 1 2 1 00 4 1 5 1 PL L A THE STATE OF THE SEC. P. S. , O 04, 17 A Les To List the

> Jane K. Yer S. Kan Han See the year age and zwe Zu Beginn des so wichlig) kelt, Ausgauer und ein gute Schuß (bei Verteidigern nicht

du'y Pa wher Hord St THE PARTY OF THE PARTY All wearf h, " A A A L On of all . In Proceedings charge Mr. ton S - 154 - 1 verlängerungen Gedanken lenen Spieljahr über Vertrags 9 W 14 4 4 125 121 121 The state of the state of the the state of the s 11 1 20 No 18 18 18 11 11 11 Are Supple a les leams State of Manuel of Sec. 25 nen guten Schuß gute fechnik Andrian unde auch die meisten Tore schießt man das Sp el org A to g n . dr wathtail leidigung absichern und den uder cigena taktik spieler steuern Mit Spielsystem 4-3-3 to you to be the west of the con O 40-11 de 50 de 1 110 OH I'M BO JOE STORY Ar jet Vis - skipt ['s s' . It Number 9 aulsteiler assen ards the band or the sedas Von dort aus kann man die Ver-Nur den eigenen Spiele

> Geist-Affektoren (positiv) Ceeocor (k 2" 12" 5 Aro (g /2) 4

Geist-Affektoren (negativ).
1 Cadoam (2) 16, 2 Haloros

Kraft-Affektoren (positiv) (e 2) 1, 3. Fanveer (0 oder 2) general 14 + Kra's 8 5 Maggern (1) 16 +K+ CI ++Gesund Carso Iw Idigkes 18, 4 U = 10

ros (e.0) 1.9 flanveer je 0) 18 Pasgrare 4 5 Developer 7 Place 10 0 orts " A Haw + + Karp Geschwind gken 8 Karmer tello 1 Magran 8 Ut 10 0 Ge s

Kraft-Affektoren (negativ) se (e 0) ++Wachstum 10 Molmar (k 0) 18, 11 Oregan-

++Geschwind yker 4 4 Mio 2 3 Magan (k 2) 3 Magan (k

Sinnes-Affektoren (positiv) * Momarrk 0) 18, 2 Igele (e

Sinnes Affektoren (negativ)

"Ha oros - k 3) 1 2 ge e r2

Geschwindigkeits-Affektoren (positiv) " Magran re 0:

Arolig (ek 0) 4 +Krall 4 2

Geschwindigkeits-Affektoren (August)

o) +Kraft -Gelst, ++Kempt 1 Mag an (2) -Kraft 4 2 Uliv

wie mmer an folgende Adres Zu Each Geld De "ps bitte turg and in human schneller gui ge Koelorunmer mai buen be Euren enge ON 3 435 45 m helt the upserer Buct ha Bank etzak arzugeben sandler Tips immer auch one Wir möchten Euch noch ein unco

Hans-Pinset-Str 2 Redaktion POWER PLAY 8013 Haar bei München Kennwort Power-Tips Verlag Markl & Technik AG

July 12 1 2 1 2 1 3 1 3 10 Schloß auf der rechten Serte Open Pertablished

mon lauert, der ein Schwert der unsichtbaren "ur ein Da Emblem' ubergibt. ten Marin, der uns das "Hero's P. J. P. 16, 30 - 15 - 4 Sp. 36.48 7.7 D A. . H . 19 / white is due and white 1811 H US 4V6 + ++

linken Hand des letzten Sees maler Ausgang Mar muß zum Auch him to de key yor You don't lall man in Hierist wieder kein normaler

Hup to 10

den nächsten Abschnitt - 3. Abscholt

> e 1 Her 1 ebe (senerg e und the verset aut jeden Fall de See at yenger Take he, n It ere Abschall Allerdings st Ausging zu finden fir muß the mendular voigelies with Runde 11

Bowher die van nicht alle le Leve Am Ende war'e' de paa: Bomben die man un'er siegen Sechs Blitze oder ein hab' hi Euchnochein paar Ex-tras aufgehoben. Dami' ist der Drache am leichtesten zu be-Drache auf Euch Hoffe vileh nuger Darum solle hande den Drachen with durillen ge Dies stinum endlich der letz-

chend. Kauli man sich teurere Boots" vollkommen ausrekaufen. Dabei sind "Leather

dings auch night leighte da daf ran bein Spriger an ein man offer eine Plattform ver ne Schulte wird das Spiellauer rade bekommich st Ganzoh had all egendes the ster stable Schuhe, kann es passieren

Runde 4 1 Abschnit

s egt and lauft anschließend 1 Ks, laucht hinter Won 'a' si Ha mar desen be Malauf einer Krebs der ja he kanntich ein gute. Geld ete Hier will mar zum ersten

mi diesem einen Kampf anfan-Gennute 1 St 50 he man auch Schaleotter auf Wenn man in derboy sofort das nachste

man anklopfen sollte (nichtig hier ist eine unsichtbare Tur form ist ein Fenster an dem rendem Monster Auf der Plattist eine Plattform mitsaml stöbei der keine Meldung ausge-- 2 Abschritt An der langen Häuserwand

kommt dafur eine Flöte seraul and einer Insel in dei tomatisch) den Bnef ab und be-Anschließend folgt ein Was

My o WAGEN L DUBLING BOOM

menet but draulhauen

geben wird). Nun gibt man (au-

EL UN GOLL & EGGL LICHT gang hala ganz so gerem is ganz traks in einer Geheim Wasser nach links, Runde 5

ming und den richt gen Schwerth eber stellen die Bur-schen kein Problem mehr da. wir auch Mit ein bischen Tidirigil mit ihnen kämpfer möch dann aufstehen und eine Ar sten Mat komische, weiße Lete so le s ch so hah wie hog Blitz verschießen. Wer unbebewesen auf die erst ein paan ma ubri den Boden fitzen in Runde 5 tauchen zum er ar sie ranschlichen



Amiga Power-Disk gibt es ab 12.9.90 an Ihrem Kiosk









NACH
DIVERSEN
SCHLETSCHLETGEN
HATTE
STRRRILLER
SENEN
DER
GEISSEL
GEISSEL
GOLTHER
GUITTER









POWER PLAY CONTACT

Within you untur jubba, inter-cing teu nithan-lan ado is worden on an End of state of the Shift Shiftware at all that ado in a language of the shift Shiftware at a shift and a language of the shift Shiftware contact of the shift Shiftware of the shift Shiftware Shiftware Play Contact of Consential Augusto gentless be July 15 Oktober 90 England.

Am besten verwinden Sie dazu den vorbereilisten Auftragacoupon auf Selle 108 Bitte beschten Sie. Ihr Anbeigenbezt darf mastinal 4 Zerlen mit ie 40 Buchkisben betragen.

The majors of the modern of the state of the

Private Kleinanzeigen

The sea decided the

Griffier 124e: Club der BRO septet 34 base Publi- Obten in Frankland - Tips A Richa L ate gegen ihr porto be Grischweisig Redistr De LaGH abeckelsder

Verkaufe C 64 Org. Bard's Tate 1 2: 3; World Gartes, Anxier Destroyer, Neuromaric, Movie Monater, Champ. Wrastling, Zair McKrack: M Kramb, Postfach. 1232; 5750 Rockenhausen

Vorkaufa - Sa i Floopy S(LD) iki fur Vić Onginalsp - Diskerun Pool - Hacksout Curse o A Bonte ii 25 - firsta Cirato M Siam je 20 - Tei 19289/4/6 Christop

Suche Gamernaker u. Trivial Pursuit (C 64), zahla 40 DM. je Spiel (Original: oder itusche Originalspiele dafür Tet 07821/49580 Saiu So

Suche Originate Player Mans, Zak McKro Riumbow, signo, Filo Cymha, Prior, Priorial Hillsia: Largo of the Aven Quints, organic ca. 20 DM je Spreh Tassico, Ter 1770/3/7/600

Suche für u. 64 illte ocheteren 1962 1966 nur Originater "Jahlerje risch Alter und Lussand bre 20 DrA Angisusie bregise A. Richter, Euchgestr 3, 7527 Kraschtal 4

Voi > C - 28 + 1571 + 1581 + 1531 + Parbdrucks - Uklingte 20, jede Menge Unicesus so wie Dialietten is Zubehör, VB 1000 DAI, Tel 09that MM agrands

Arrive to Ober 50 Games (ong Kasa, ur Distos an 50 Briefe, in 60 Days amund the World, Mulatriu, Intern Karato ungt ast Frenz-Peter Potimann 2362 Wahlstedt, Amselweg 12

Suche Originale für G 64 Hehterfrei und mögi billig) Neuromanner: Hewekeye, Hemymetal Paradroid, Projekt Firestert und Tolotor

Verkaufe Panzérávike (30), F16-Combat-Pilot (30), Pighter Bomber (25), Bard's Tale 3 (30) fai: 041377451 ab 19 Uhr

Verlaufe (Qr Q 64, International Kerple 1+2, 720 of 70 off Tumber - Par and - A lottle of to 25 of 70 Tumber - Par and - A lottle of

to 25 S. 25 No. 101 105 at all.

Submitted Ash in annusymmer venillation agriculture of social and hatch. Defend Monthermore, 29 (\$20) Killson.

Verk C 84 h, Floppy 1541 () 2 Joyaticka Drekbou mrt Speelan wele Orlonate, VB 350 DM Rui Q911648451 Aprulia ab 1800 Uhr Okew 2005 Illisti a 85 Nog 85

Achtung C 64: Buche Tauschparines* Drak/Tape, fabb Topgameel Listen an Peter Berger Marier Str. 173, 4050 Qebsenkirchen Antwor parenser.

Velkäufe Tog. It ginate in Sop Projecont. E. C. 64. auf Amiga. Kurt av. 0262/8/7550. Marcon Windstept. Biland od. Br. Keine Raubscop en Nic Organis auf weit.

Surviva by Closing Space for 192, 1986, about the our of American And American American Employers 275,77 Knowhite

Variable 164 → Datagette loysids, Science 250 DM → Propply PC 26 to Rempatible moluminary Folital for 10 of 171 4

Wirkquilo dani 30 Qili yir ate Jihima i 6 Waste Igno: Gunship Babus urbup Riesi John Cen many etr. Liste gegen i UM. Rudkgomo bai PR 1527-5272 Wipporturth

Private Kleinanzeigen Suchs a: Coa Fast hards Ange 4, "In Fast a Suchs Ange 4, "In Fast a Suchs Ange 4, "In Fast a Such Ange 4, "In Fast Ange

Application of the Property of

Support the Proceedings of the problem of the April 2005 April 200

Vers 1.54 Page (0.05 a fill a graduera + x. P0 gradu vin a 1 0x graduera graduera 3 color (0.05 a file) demonstrator (0.05 a file) 0.227 71886

Verk in 1944 - Picco 1954 - Uber 100 Scie 1875 - 45 - 75 - M. A. geron 19 - Ac Homesgade 8, Suppl Br. J. Tel. 10 - 184 TS

ven Beige Praint is Son Spielesamm into 4. Anbert Spottann für 1 Stell ihr Weiler ihm alle Light Stupingeries Mindt iv 8. 8. Eten lenger Tell (2. 1833b.)

Southers had Silling the merch of BIPSSISSI CCIS for 1 Supplied for describers Ban recruser Ball agriculture of The First Thies recruising by 1308 Phennauh

Inn such a providence are for romal fer for the mean of a 66 Heinsterg Tale for party and providence of the formal fermion of the fermion of the formal fermion of the ferm

Vernaute Sam Turanoi yraior Gontred Blumber engin u 190 Kalebuba 2 Te (72 maj 12) es obot s

Signification of the Property of the Signification of the Property of the Prop

valuation of the Space American go. 1 June 1: 70 to one thin he is to his classifier to the control of the form and the control of the form and the control of the control

Vertaute 64 Paris or rysts
154 and openies or other parties set or
haden uses at other sets yet in a suite
again Amago XI = Ia nother to a section
Atti

White Budge C. Black Floor A. T. Factor of State and C. Barre and State and C. Barre and C. Barr

White is not a superior to the second of the

Versamba in a Far ya Karr Fre (1) de 5d Y (Fa) in Februarian dian apula Any allas (Fa) A guar ing

verkis to 14 au mosterie ung s.4. MAP der ika an 80 DM genzelle für c.5 DM fair 24 au

More mark to the first the first section of the fir

Vertical State of the state of

Suche mg 1 v / g v A und druch 4 /uj Temminders MPG (2) und Tauschpather 64 Dr. k. Acteor Ma cus Kaminsa. Remerso 5 4270 (Xessen

Private Kleinanzeigen

Verneuber raket an Lopez tak vitte fra Did hole de van - Di Acto Cilla Relation i Mars an Li 19 at Planton i

Water of the ser Z — Kapter Asam b.
Manager Rober R — en of See Pranck

Michigan Robert R — en of See Pranck

Michigan Robert R — en of See Pranck

Verk. Zek Mc Kr. (E) 20.— Leg. Blacksliver 15.— Capt Blood, Startlight Times of Lore, Demons Winter is 20.—, Ultima 5.40.— Kirtaks, Gena 5. Neutom ja 20.— u.v.a. 05181/25478

AN Tare 12 Mossings This Figure 10 And 14 And 16 An

en Millioger (d) in in Placer Manager 6: this is Mild Please to DR en e gegen as when four im or agine 8 Kinge PR 4 (4772) she

Suits Prive: Steam Figure a Redard Risk and a series and a series and the series are the series and the series and the series are the series and the series and the series are the series

ter to brancor on its gets a league of the same of the programm on the same of the programm on the same of the programm of the same of the programm of the same of

Spot 2 Kas Jame Ne Fer or e film 20 Spot 2 Kas Jame Ne Fer or e film 20 Sea with Mark Bar a Mrs. a war a child's use a logic at the book of the series of the spot a kild of the series of the spot a kild of the series of the se

Suche C 54 Orig Oh of Krynn Hilfstu. Pira test Prich Soil M. Ellie + andere (20-30 DM) Liste + Principoral an M. Dietl. Hans-Schein Weg Z. 7070 Schwild: Ground

so as for sugger (80). Realize of the posturbally (80). Tell 97882/1015. Helios Script-

the provide of the confidence of the providence of the confidence of the confidence

The Authority of Important Early 15 and 15 a

Name 4 is a mar Breto in the Buston School Demonstrate & 2305 Halbandorf

verit Mics Soccer (20) Questron 2 (25). Arms lyte (20) suche Lotung & Pfiline zu "A). Wars, Tali 0625781995 verk Power Play Ausgabe 4/86 brs 790 für jewerte 3,

Birk on a bir hi an Sectionary of the Section of th

toria folicar in action out times of over to it and to times who in the improp action is to in action to a distinct of the times are actions to the second of the second to the second of the second o

Suit William 2 one 2 alego Games on one el se Arugeveran for See ger suit 216 RD recompend at the

Alick in the independent NReset Frophies choose and Drive BC first tem 31 artistages to use to 15 artistages and use to 15 artistages and the second second temperature of the second temperature of the

Private Kleinanzeigen Verhaute 64 für Flopsy 1541 Entimette. Dr. Nor 3- 00 VI ihr Setterite in 499 DM.

Society of the character of the control of the cont

Sul in Lösungsweg nur Tipli fül Maniac M. Women des Benzin hindet und wie men die Tiplice inter der Tiplice inter der Tiplice inter der Tiplice inter der Lorine inter der Lorin

n hi su tho E sketten allori Art inclied document race Angebode Christian Flank Te 07: (\$283.0)

Taus, the or verkaule lindy 3, 50 DM — Chainmor sid Kinnis 50 DM PO — SQ 2 is 35 DM KC 1-3 25 DM o. Tausch gegen Battle of Britain o Start. Tel: 06821/84027 (Dominik) 15-20 Uhr

Versauld C 54 - Pilophy S41 hairous 1351 TV habe Handbuches Drucker 190 VC Drucker Panier L. kompt 650 avec einzeln Tei 07:46 - 442

C 54 Se Monito Com 1702 7 Anysticks. Chouse indace-Privar are 1 Paralelse in Stene 64 et 197 2 Basic Modul plc DM 504 support 5 du 08 39/50

Suchs da in Tare il Sicali. Pigner nui Ori gida e Time viù ingeticte schrift. Peter 3art neri habri en reryshi il 3580 Gostari. Tet 65,00 to 756

An sine — 63 Besines varbaufe original Camis Sentines Word's für 25 — DM mir expl. Antitung schliebt un Tepo Print 1975 Fischen Weiter – im Allgän

Verkado da Flopos Modul Onginalspidio Disselve no mirál in otor 1 Mago Disk Attinus diobera di welli gaticka Flosi selesta 65 OM in iden il 15 s. 187

Steenman Engantie in the ware Pool of Pla-1997 - Ar 1999 if A in a Record Pool 1997 - Ar die Allere Schale Te. 27 au 5 194 jeb 200

south Reshibitation for 68 Solbayes Zu activities and exactivities as boss of a resemble of 100 Bushe 6 for a pen or Dascaland on

Verk Orlg-Spiels and Onlk Kalakin, R-Type, beide 25 DM and auf-Gass, Carrier Comand. Figt. of Dominal Sector for A DM To 071 444624 Robert versinger.

MMGM

Souther 100% injected Originale Printer is XA occupant of automorphism of Millyander in Signature of the Printer of A Signature of A Signatur

Tay high Amaga Pro Tyk Fixt Rock Roll Fa R Type people for the B-Summoor Kins Edward Country at 16 PM Kramb Postfach 1232 6780 Rockenhausen

Blute Amiga SQL Fachmonitor - n.c. 2 Coolors - ism ign SQL D. Novembr 2001 - 265 J. SmC - Standard Strong SQL A 246 20 DM Chronic Quee 40 CM 10 15 13 5690

An dale CH + Anigale CH e Anigale CH Votestate Li Aucho Paustr Software Brisny Soft Pounaiesstr 95 CH 3074 Muri. Tel 031/52/5966 odel 031 524577



Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Ich suchs für Amiga Thad 1+2, bitte nur Origi quist Preis lichner wit are Telefor liter me-chen metre Nummer 04638/065 fragi nach

Vertraute Amaga-Ortgensia Table-Tennia-Surv 30 DM. Ebits 30 DM sowia für MS-DOS Larry 2 (5½ v. 3½ Zult-Diska) für BO OMI fel 126 diskator

Amar regioned to the American Edition of the many 1986 of Xian money Popul Mice a Right for reach the American 1971 of Toronto Many 197

Write the Armon Indian is shared Managine 'Que the entry resolution to send the Zurose describe to a to John the F. Print Mar topps 4 - 2000 tausburg *6

o Kiriiga Acia ia A Sartin Baztah Siri ja iro o Austra Zwit, s. 1000 at it with attack of the Arms of the Arm

Marka se nga may Ariban in ini Mara Akiseb Cido-prio di Eda Wan nd Lando protospanowa Lapina no prin 1922 i Kiwanski Mujilan Marsin 189 atsist in nanchi ini

9 a a g - Komitera aus aver Well

Figst uptil Tengn Stegen Wil stantige our neutral substitution Projekt St chen laden Filter Austral Lideon PC Buril Day 5 5000 neutral BRO

Determine Amiga software Prese in Listin auf Smaage schmidt ider nub pr. Te 17 4923-77 Aug Peser rapp in 5142 Egels aurg 1 ap 15 90th

Wie auf umin grit Simbility Kun eingdem of England ib de Drakk ien kendmorph la ies 45 OM vib Suche Bullokan Might i Magir 2 Projective Teil 0983/4/264

Verraufe noue und alle Spiele bing für den Amiga Mabe auch Arwenden Schuckt. DM e. Briefmanzen an 1917, PD Box. 15520-7060 Scholendert. 4. Mr. Kähn F. 4.

Austria, vericaule repossible Mission 2 uni Sarcophasert Beide le 40 Mark) Call 0453/596314 (Rail verlangent)

Verk Startlight 1. Midwinter und carry z. ie. 45.— DM, tausche auch I Spiel gegen 4 C. Monmanii 5. h. weg 2300 Kiel

The Final Super Funds Mainage for alla Arrupa 46 luga 076-5 uniga Cigs Spinter marid Statist Digt Sound-Bilder vir 2009 nd 4 Ant. 20 DM, Jo Seltz 08:187-26438

Achtung e e e taueche Amgarumgira. Games gegen Nintendo-Module (habe Grina Sistem Austericz udw., Taueche auch nur Nin-tendo. Tel. 02872/2369 nur Mitt. 19-22 Uhr. e

joh zeinle sehr guttil Schreibt en Yours Western In der Phone 19 5500 Their noer Tel D651/7560

Suche deutsche Aniekung für F.16 Felcon gahle bie zu 20 DM Ruff im unter 0241 82297 oder schreibt im Dehlii Huelschager Benzeler Str. 35

Amiga 500, CM 5830, 4501, 2. Laulwent, Com pelition Pre Kabel Abdecknaubs Soft Zed schriften. Buch alles 7 Monate, 1200 DM

Verlaufe Originals zu Top-Present Manché-ster & 40.-- Kult 10.-- uarry (I 50.-- Indy III. 35 uggm in egent in Circ. 5 08.2 37.7 v - 1700 v

VersiAmiguifung-halo per it's Pressa on 25 DM bis kti. DN: Alchingtoppe Power spall Techtrivi Spania angen ket ande Tausch 161 (n. 16) 02872 5 4 5

Tausung Chrimina uses handerness guita Spiel oder serkeure für Af UM Schneiden Einnar Nordhans Bergelenseig if 4740 Gelder To-025222, 45 prily Ameja 8

Vort Actiga Ong fur je ku Luki Startight Thay F Asi fuc Handow issend Te 02 - Suk! Suf Ini

Organis in the sense of UV consistency of the Sick sense special of the sense of th

houng ago seu arwe e . Am yo nee tar to to Tour to agra to agra pegar to to to eborat to noch digital 18.7 to the

Solding are super a construction of the contract of the contra

Julia Injury cons fix you and Drage / Flight

Ein fr a to hander Whitehall construction of the him thereon together with the him thereon together with the him together the

Restro partir a Software with strength of partir framework at 18 to 10 miles of a

Rumbing Mail Name 1 2 TSNG ARRY 3 Propriet Allem Angel grinn 20 Arror tren for 124 ft 247

Sucha Juni 18 sch arcter lu Am 28 Soft lede Menge 18 m. aferta winnander schief Eure ste a 18 million at Zona Sh. 18 Juni 1907.

versau e inmilia la hara sa 154 nes lodos austres a proprio di male outres e limb Serie in 2002 85 billiagi e hi seri

yerk Homages (30), Fit8 Inters. (40), Xecon 2 St. Pepu du- (50) Chambers of Sn. (50), Indy SG Fight Sim 2 SC Komp 1351 Te 09664 4 3

verkaute oder ränschu Dynasių Wars Acilorung Brimigos Project racierung is 95 ckts nate un ei ma perissi. Tei #656-24978 oder P953-20

Originate Propulous, Fish Indy Correction

Wickar o amiga ing sie uito a voem A Minier William gr. 2013 Hamit og 95

May stay are trig Trispont Tourts 30 DM Stanger from Tourts A 35 MM at 760a - St. J. au n. acoch 4 9 4 Arar ST Hope III at 05 at At 1504

Losungum merra Spinem en si Auman Tan 1946 (1997 n. Bur der schrift ta Dani hnur Michael bagem sprint Shi 4,841

yerkunde ing tala tu Amiga Stari (p. 50 GM Migmis Amir III os DF Demois sidi neet 40 UM 2 jammer für 30 DF fer 22 IvA 4 Nova 1 fri

Vinkacia E. (go. 1 Mec. ca. at Posto. 11 July 3 St. V. Sucha in Code in E. Ellife 11 Birth ing 1 Sp. V. J. V. St. V. St. V. S. July 8 J

Am ja SOC 15 41 MM coursed Parane Mark 16K 15 5 Mm is 54 16 Mm is 64 16 Mm is

Verkaufe Originale, Table Tennis (35 DM), Sociole Manager PLUS (35 DM), Micharl (35 DM), Micharl (35 DM), Microprose, Social (40, DM), Superplan (06 Microprose, 25 of 19 Micropr

Wanted Cool Guy a for Playing Kick OR2

You you'd the the second of th

Talc Bay Kingston in glob Proc Principle
Mail - Of History in Games COM undare
Transport A
Talc Sign Kingston

Valuation and parties of the service as the case of th

Surner Tau inter or Happenings Neurosia and septhemes Cau Fast WAZWAB659

Sume Prigramme to Amiga 500 1MB Schry va T. Marintar at andership 4020 1 et al. To to the set andership 4020

August 1 and the second of the Service of the servic

Agency in a serial Annual of a

graphy party of g p 1 graphy on their Bracker A a a 1 Aryan R. Cranker B a a 1 Aryan B. Cranker B.

a a part a take of Auto

The area to control standard of the control standard o

White the terms of the transfer of the terms of the terms

By By at Day was to My The gr By By By By Carlot By Carl

Amiga de si in a antis si The 3.5 com si Fi event norm 1.20 54 35 Person of Ferrence strong 12 De le gran of A 4 Gardin of A A A 65 ADB

Are a A A Magazine and an CA A ST SAT WAS ARRYTH SA

yers to gratum of Ani 50 Novo 20 No the Blade of EIO Stone Blaster hours ling as 17 septem as 60 lie 05455 at 50 Nove

Workshipe Team a mind deutscher Analung Franchischer Team wond glosses sind op 18 hi

Am ya vizika e lomositika nine ita CM und Subjerir gi zi zi ili Bece 00 mok Odor Jaus e loye eki alia 185 km (00 mili). Te zole 4 lo Thi mas

Calline activities in secting members or getting contact 0x0x80x88x

493: 149 e en a 124

So the Albertain AT 30 to 50 to 10 to 50 to 10 t

An a war a said signed fing nations Arres An an an and anti-green his nation for the array of the said signed his nation

A y fair of a Pope rule of the case of the rule and a mining of the case of the same of the case of th

th with the Array 179 turning to the Array of the Array o

Size or grade a trapper or detection of the page of th s.o. a ma in h w

year in the and an a Park Judyin A park and another groups arom that it is a total or high a fair mine will also be

Vision for Arthur AV Fig. Sattlet II. Storm upon "Class" in Bur 3ath an 195-5 vis, Whiter Garrier, Spece ACE and andere. Stockprise 45.— Tel 043614/3778 oz. ab 17

Suche Tauschpartner für Amigs 500 bin ab ca.

THE COSTO

Been Organia Abramia MS Sklowskia in so vermeet Ele Redstrom in la algotta A for meyalik old for the Hall Sin deets on language (CEP) absolu

Verkeurle Kings-Duess 4 (Orig., 5%, Zoll) für 60 DN Lusterung per NN Auch Tassch gegen The Col Becuest möglich. Run an u. er 19 55511

Sucho EMPIRE original

Were our and C.S. 71. Tank Plates e. D. Majorice 65. — Autor. 75. — and end you on our good and end of the control of the cont

Suche billige Originale, eache Princerus Blockout. Xenon's Ente s. a. angen : The ease strike, ruft en unter Tel: effic a: 328 ab 5.30 h to a Third process, and Signal process have the house out one by the most are 10 hour mass A 40,00 are. An are-thorough a 18

Pig. 5 mmg ForFallion HGM m Speed a ministrate Eye or Man. TA (man) is subserve to a successfully the record of the first the outstand to the outstand the record of the record

Tp. no. is ASNs auf 3. griginis Sont Bul - no. is Traginalis Tr. N. Yuk. 103 nach Byom Fragen

AS 0 as of far 50-80 DM. Hallmad 79-sa per a new Droses into of Monte o 0 at sac 2 for Nishpoly Filtra Not 8, 7 (278) as 1

tion in a strength of the strength of the strength of K uniter Listing on Rücke A. Häuster Kloster with a strength of 18465

Veti auto com li pra 5 Zoll dautach Zoi OZh a 233 a 9 35 R Schöheberg, Haselnutivag 38

vernauth Aur 6 Disk Drighnile Spaile Junet 1850M 688 Assert out 45 DM King's Junet Stutte KC a 35 DM Tel C8841/6678 ub 1 Ur

yerka, in Tes, Brive 2, Oil, inparium, e, 45 6am. - Parlan Af MPT 2, Police Deast, 838 Af tau, Sur in ESUM. - 5, JM, Proto Mai naci Mo lei, Hultmannsh, 58, 4,000 Essen, 16



No-Hares Disk 5.25 ZHD 051 a sign of the straight

HARDWARE

HOFTWARE

89.

Anders Artikel ool Astrogetit

the one enger targette scheere thiche Sie e fui é gatre des intiglater sais ungs le colong et a UM e.B. atmasses. Ore e le de vern l'eferméglichéel orbe-tiers.

nie glos kannias no ligi we sono 48- die a tragenierwu schr

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen



Top and the phagod of your filling specified and the artifact of the specified and the specified specified and the specified s

Fig. 100 Part Fi

mor Areas in and surgestorio in an and significant management to 19 (694)

versaute VS VS m AM 8 Festione no
Clare or a new ro in M. share
t She DAN FLARE " I Tex
187 Fa 3 Fa 100 a
to a final expension analogue
nus or us a et answer & "er
J7454-00880
with A 'R ign a air Tr o No.
total and and a Part and
BER IS TO BE 4 4 A F
1 at 50 1 44 5 0 6 40
tung und Joom 5 , Zall für 60, mit Ani und al-
HC C CONTRACTOR B
(K) - Frank
stream to the street of the st
the first state of the form
term of Mark
State to a second PC
when prepared and the
Harry III Market Day
East of the second
A + 5 . 5 % 1
a a se

Some canong chair to know action. Item a somes an impliast is saided for know an kin later or an Bont in state. Films to

Verhaule aut 51,-Disk Originalspiele Xenon 2, Park of the park of the second of the Telescope of the Te

Shirts of the place House at SIA. Shirts of his type of the try sit as a state of the try sit as

Spring that the Art Property Party Spring Sp

White war i will the Section Section (Pignan Section)

sit at F in it is N B Kip en as Zelfelt a W Sorth Zozelf SMB Kip en as Zelfelt a W Te it:

Verksoris ragelneues Mintendo-Telespiel mit Marie Same Fair Bross in alreibit out See in 46 in Testa in majora Dis-te 696 1020 Fair in 188 da jell, SMB +II. (ca Hockey, Punch out, Me-

property of a torsis resistant pager. Consistency of Aller and the strength Aller March 1986. For the transfer of the transfer

र्वेद हुए वं क कि जुल्लान का एक के कारवान कारवी रूप प्रवाद के जुल्लान का अबने की जी और और वीवान कि मुंद्र दिन का दुस्स

Pith a sent of the Paper of Austria Supply Mart of a more of the most Paper of Austria Supply and the module of the Paper of the Mart of the Paper o

Kan e was in ami Boy Ami ie M | Krembi Poult 1232/8780 Rockenhausen

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von **POWER PLAY-Contact**

Und Ihr könnt mit einer kostenlosen Kleinanzeige dabeisein und Eure Kontakte knupfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück. In Ausgabe 1290!

POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanze ge in Ausgabe 12.90 von



Rubrik.

Amiga C 64/128 MS-DOS-PCs

Atan ST Sega Master Sega Mega

Nintendo РС-Епаіле Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon Nummer

Einfach diesen Coupon

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige - kostenlos in der Ausgebe 12/90 von

ausfullen, ausschne den und bis spätestens 12 10 90 einsenden an:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft Anzeigenabteilung **POWER PLAY** Hans-Pinsei-Straße 2

8013 Haar bei München

Bei Angeboten: Ich bestatige idaß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze Einen Ansprüch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht

Dation

Private Kleinanzeigen

Suctive Muchi, Gear, Toenage/Mucan, y. Hero Turnes, Contral and Alega Man, Jella pro Sphot IS 50, w. Tall Oct 55 y. 54, is 4, eur. w.

Volveurs Efficient Aug en L. 2011 L. 1. & Zeafe d' Mai en ha garden P. Engine Kullinder P. Englis de Lift vol Tor 997 1 2703 (Kulling) p. 4 50 Mar

PC-ENGINE

Suchs PC-Engine HuCard Games "Arial Scheel Tel 02305/20777 Hellweg 39, 4620 Caskop-Raural, zeltle bis 60% des Neuprel

PC Engma — Mega Drive, keute gebrauchte Module bie 80 PM Mikrith Berstreiter. Bit 09466 — 4

vier	kar	n-Pt	En G	= 491		duna-	(O*m*0)
-8	Intel	ndet:		YE	r _i	11 Chippen	Amilia
35		15	Chan				July
95		241 :1	11 11	date to	19 90	F FOR	npi To
Cal	ę.		4 11				

Verkaule PC Engine (PAL) mit Tiger Holl und Marchaelle 2 für 300 DM, (100% pk). Tel 0435/42378 fab 15 Jhz)

Work PC-Engine RGB, CO-RQM in Interface

via Proparia Consequent forms of Mignitro (1984) in habita for Julius Difference of
Binggi with no pro- 18502 yas grown

Buche PC-Engine (PAL) and gate Spiele. Gabe bis 22 250 DM for Engine, gates bis 22 50 DM for Engine, gates bis 22 50 DM for Engine, gates bis 22 50 DM for Spiels. Angebote sin. Dennis Wandt Schonrebbe kitöle, 150 p. 4300 Essen. 12 - u.

Vorkgulin Pf. Eng. in RGB Az Porinter i ovpad mira Spirar i abb i Minder i usche gagani Saga Niega ur va Pf. Bi Parmir i i pie en i roynad Tati 040,777425

Kaufe verkaufe hausche klodere in Seda-Mega Pfl. Englie + Subhi grafik Sochi laye Geolerginent Versagn lavolic DIRCM für Engine kaufe auch Konsolen Teillübez 83511

Tursk hir Afor Lyfix Bira Light is 3a mais Climps Chair gegon PC Engine RGB - Colorbouster Street Sign Zutablung Taylische auch gegen NES Andreas Knauf Ter 02/02/2478/9

Vork PC Engine III Sprine W C Tennis Son Sun - Dragon Spilett III F Robatis 2 Joynaus a Z smarth VR 450 DMI Te. 0954444300 (Assistable to 5 In)

Pt Engine 6 Spale Supe Joysest Nac 900 non 400 Enk Enal carson 07 94270

Version PC Ennish Supergrain in Modulating auchin work in continuous Restaurant Restaura

School of the following of the Property of the following of the following of the following on English Euch bei Michael, 061/367727

PC Engine Pai + 1 Specific 200 -- OM zo ver kaufert Verkaufe Amige Onglinate, wie Londe of the Rating Sun F16 Fakton u. Generip te 35, -- DM Tei 04761/209

PE is to since Wolf Gerlijahan Gir T : A To si K-2 d septembroom h Ge : in GE E Logis to se Wolf to tellar time

Votik in in in in in in kuge er ver Sair er in in in in in in ja for his, Soccer, Sokoben Heli. PC kidt ter DM «200 VB P Watther Rotebuhletr 176, 7000 Shritgart 1

Verkauhr SNR Neg-Gwo! No. alt Magician Lord. Mem Catd Netzteil komptett: 950 Stefan Ter 069/703250

PF - pinar Verkasta Mr. Halti PC-Kid, Cybor con Control is 70 DM, Dragon Spirit 80 DM. Dragon Explorar 50 DM for D89/1578457

PC En june Tourns Toures in Courts Surthuring was in the in Ziller not the internal was in the internal surthuring a few or a surthuring a few or Courtes.

SEGA MASTER

Soga-Master, 2 Pada, † Repidlire, 35 Spiele (R-Type: Phanadar, Worlboy 1-3, etc.) at verk für DM 850,— (NP ca. 3200 DM) Teil. 0911/344382

Private Kleinanzeigen

Verk Mautersystem • 18 Spield 4 Joysticks.
Rapidlira, RGB in 100femer Vertastung. Press.
55r L. in. Size F. J. \$ 7410.
RH niger. Te. \$ 5828. 5 7 x

Vertaule Sega Mester-System 14 Speta Jay

School French SE Helen Lineth Special French Se Control Fre

PACT OF THE STREET OF THE STRE

production of the relationship of the relation

has a non-control with the working as the control with th

Chinge so consistence in adition gos as her was all a SAM in a ser septiments of the septiment of the septim

Vini Plat STE Fair Inc. 4 Am Striks Base Handth from this gen psica bell vini strik in a Control DM DM en Tha S855 Fair

derhaute occer auchine Millonie ims Sega Maisser Ryssem illumination Sichler and Read Tourist six Aller Andre Read Tourist six Aller Andre PS Sichler Andre Discharge Community (Community)

Version of Strain March + St. De hard C. C. Paradrier * OL 5 Wonderfor, Rep. 6 70 in O. S. S. Ott TA

Appropriate Signal No. 10 3 No. 10 3 No. 10 3 No. 10 3 No. 10 No.

ware Segal as a more and a dispersion of the segal as a dispersion of the segal and a dispersion

Comment of the second of the s

State of each state with a B is state of the state of the

A single gattalian control on all good propagation.

Mel agree the design of the transfer of the single of the sin

on a P. Fin, a fail began to the second of t

7500 4 453 1003 00 90 50 60 4 Kilgas Con. 1 3 2 50 760 War of 106 5 76 dum d. Tel. 25 90 2400

Private Kleinanzeigen

Verhaufe Mege-Drive hier Tealand on PC Engine 5 Game-Boy 15 Pur

Tx: 1 year naber never und Bite (James Wey meresse am Tausch hat sollte hier annuten

Suche Herzog II u. Super Mintary . 1 1 Lander Force III. Italiache auch Rambo Nige Johnenes der gehannten Gärnes oder 60 DM obe. auch Tauschpertner für Amigs. Tei

Tallers of the term groupe of technic on Tallers of the term of t

Source to post to the source of the source o

To enale them exists

See a property of the see and the see and

Ale and have a significant in the street of the street of

War us con our Science cobe ho A in our 2 for on one open Science in other a Prisident 2B gind to the Sent in the C

Some and Theyes he elean son As server as Buchsper not all all by a 7 a wing Sittle of An fact a on

ver v v A deduso no OM ur d S n F v e d Ds Town n s cur ur ST v 4 Cur muto uv n s cur no no no no no

S.A. 12 S 2 S NO. 12 P NO. 14 P NO. 14

The second secon

for Orig ST-Pesspleate 30 MB, 5 Gennes (H03a) Pr VB (neu. ce 4000 04221/55559 Atan N040 ST 1 MB Monotol 9M124 PC-25559 int. MS-DOIS Atan Software + Zubelhot zu

So the source of state for the state of the

which can also are the second of the control of the

Vertaute for Attin ST Euro Soccer (20) and Hick off (30). Buff and 089/327365 Christian

Private Kleinanzeigen

Achtungt Suche gringend Jeanne d'Arc fui Atar STI Egal ob dit oder engl. Zahle 20-25 DM: Nichts wie ren ane Telefon und wähn 06212/95/18/III Wenlangt nach Micht

Suche lop Tauschpartner für den ST Tiketon

Suche für den Alen 57 das Spiol F.O.FT. Tol. 0206/8403/37 Markus verrangen

Verkaufe o wipsche Kuil Gaunter 2 und Foot ballman 2 disch einche Pustes, Oil Impertum, Manier, Maniern und Spece Guest, ihr Tot

Verk Originate F29 Midwintek Austoritz Red Lightning Honda je 35 DM. Midwał Ziegler, Tei gertresoza

ich auche alle möglicher Rollen bzw. Adverfürleichte (Fish. Jillima W. mit Pretiangsbibitte möglichtet billigt) Advesse. Susainne Wilter Flurweg. 10, 5356 Bath-Leitysch.

a of a control of

Powerbestch, das Programm, das alle det in Powerptey getestaten Spiete und Tips enthalt Suche nach Wartung, Ausgabe, Wortterla usw. möglicht 10 DM + Poto Into 0847-44 890

An Aprilia Picatic Copertyle Chans Leas Sa gradie Chanse (6 0 DM Rock) and Ga Jiew it Porto (45376 at 6.015

you in the print ASS Assemble of Street Assemble of the print of the street ASS Street Assemble of Street

Tall sithe find they gegen feor siCup is den Aut iSfill sittle i an Joern Philippi Ambelweg ib 1905 fill selligen i Tell 74705/000

Suche org. Bastle of Bitt. Legend of Faerghall (40 DM). Imperium. Nuclear Was, International Soccer. Prased. Je 35). Tel: 085714471 ap. 15 (21).

ST-Originale, Zak McKracken 90 DM, The Prior in inquest receive Europe The river in DM Bit You's Christian Ter sammer in Od and Christian Ter

n" in the State water of the Meritary strict of an in the State of the Area State of the State o

o e e fo una e e e virkhura fur fujkt ST STOS (20 DM). Carrier Command (40 DM) Gaunter2 (30 DM) Jinater (30 DM islas origi-

DN Chronoquest 50 DM Lists gager transition of a mark S. n. Australia

| п - п | Бикай (1 SyTE _ stat a Or | - п | м | - формул | к - п | 1000 Вин III 47

Originals sausch/verk Star Command, Zy oaps, Super Hanglon, North + Bouth, Wilshall R Type, Bubble Bobble, Powerdrome Aftern Ra City 022: 1880: 897 ab 17 Uhr. Franz

Org Peg nach Wahi Nie 1000. DM FP B. Hinz Nordhang 21 App 307 4788 Wavelen

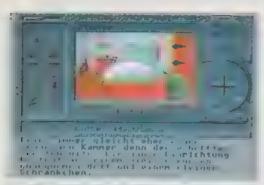
Verkaute Games (Originale) für Aten, ST und Amigs "Jala bei Christian Thallar Thalkirchnersti 148 8000 Munchen 70

As the way of the fluction in

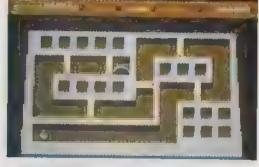
4 in a mang nggala bagan na CT a far pin digin ti Talah digi bagan na adhiaga digin a ni ni Alikupi ti Hasaksa gat DEC 200 in

Software für den ST abzugsban, Stoli 35.-DM ab 10 Stoli 25.- DM Tei 02902/59372

COMPUTER-SPIELE



Ein rustikales Belt ist auch ganz nett (ST)



Hollt die Kugel an die Wand seh ich lange noch kein Land (C 64)

BAUERNSTERBEN

ref in den Waldern Trans-sylvaniens, dort woldle Fuchse sich Gule Nacht sagen speen sich noch die echten Dramen des Lebens ab Hans der Knecht stiensterbich in des Gastwirts Tochlerlein Helene verkebt Jedoch ein armer Knecht und die reiche Erbbauerin Das geht nicht zusammen! Der Hans muß weg, und das schne stens So macht denn Friedheim der was kere Dorf po zst am nächsten Tag eine rausige Entdeckung Der Hans st tot hinterrucks gemeuchet von grausamer Märderhand Und nur der

Berg war Zeuge Der richtige Mind to Inspector Griffy nnerhalb von 34 Stunden muß er alte Verdacht gen verhören die bergige Gegend mit els ausgiebiger Mauskhicks erkunden und den Mörder au spuren Gesteuert wird de Inspector uper con-Menus Milder Maus konnen wir uns einfache Sätze in einer Beteh szelle zusammenklicken und damit die anderen Pelsonen betragen in einem Grafik Fenster wird der eweilige Stangort von Griffu gezagt Zutem telert eine Textbesch elbung quisatzl che nformationen

Mann on Mann Das kann nu as Sab e gedacht seinrespector Grifful iest sich wie eine Mischung aus Schwarzwald-Klinilt" und "Der För ste ausdon S ber WAIC. Kenningster Hotzfäller Magde und das Ganze

spiell auch noch in Rumanien Da isi so abgedreht, daß es schon wieder Spaälmacht Da



s) Inspecto G Ho ertrau k h n-mple) ge iten Esgben Many Zuck nin whose of nemi to dank e ner di inductiven Stewer on endine y be ely even jag mt sener (mye n hortak con Tospect: #Jan

Gretu st su har kan up a stre haber allera smar s kost us de schee Landen

Genre Adventure Hersteller United Software Zirka Preis 60 Mark

(S-DÓS n cht geplant

ATARI ST 42%

Grafin 34 ha

Sound Schwierickeit mittel

AMIGA

42% Gralk 3400 Sound 14 % Schwierigkeit mittel

C 64

nicht geplant

KURIOSE KUGEL KUR

ufder Suche nach neuen deen for zakentige Computerspiele Hits har Co. de Masters anscheinend auf dem hauseigenen Speicher gekramt Dabe kam ein holzernes Labyrinth Spie zum Vorschein beidemieine Kugel aut einer bewegichen schlefen Ebene durch et iche Gange und um viele Löcher herum zum Zie gerollt wer den mußte. Wer sich noch an diese Geschick chike is Spiele er nnem kann die volleingen Jahren ziem chipopulär waren demist das Spie prin ap you Tut' bereits bekannt Der einzige Unter

schied besteht dann idaß keine cocher sondern ver schlossene Turen nerven Diese geben erst auf Feuerknop! Druck kurzzelg den Weg fre. Sollie die Kuge die Turen berühren (gleiches gilt für sämt che Wändel dann muß man den Parcours von voine beginnen. Wie off hr Each einen solchen Patzer erlauben durft hangt von der Anzah der Richtungswechsel ab zu denen Ihr die Kugel veran aßt - ede korrektur kostet Energre veilanger der puruckgeliegie Weg desto mehr Energielg bt slanschile-Bend wieder zurück

Su simpe in idee se ene kage aut wack gen Fire durch ein allow your talender u ste e su ve S, is be elet die Cor, compt way des Bre-tope Ort - West man re ma de Oren Har hal (oberstes

Gebot kurz Roll-Richtung at- Technisch bemerkenswert tal dem, dann Joystick gleich wie- der Effekt, wenn die Ebene der zentneren) bereiten die er- kippt Siehl toll Bus

sten Levels keine Probleme mehr Gemein siid die Par cours, in denen die Kugel auf doppelle Große aufgeblah: wird Tilt" at aln einlaches, aber er trisch hads. Spiel gerade zu dem gunst gen Pres er "Probekugetn" wert

Genre Geschicklichke t Hersteller Code Masters Zirka Pre s. 40 bis 50 Mark

15-D05 nicht geplant

AMIGA

in Vorbere lang

ATARI ST in Vorbere lang

68% C 64 Grafin 36 % Sound 47.0% Schwierigkeit, mittel

Starbyte - Das Comic





















Wir geben Müll keine Chance

Starbyte Software

BOALCO Service Inc.

1 Service Inc.

Speed Mark Service

Speed Mark Service

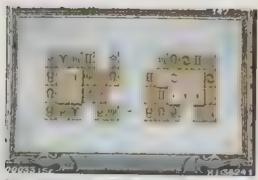
Forester and consum

Forester and con



Vertrieb BONACO
Elbager Strafe .
6000 Frankfurt a Main 80
BONACO Serviceline

COMPUTER-SPIELE



Sind die Steinchen frei dann klick ich sie entzwei (ST)

STEINCHEN KLICK' DICH

Sarakon

erkennt das nicht. Man ine une ziehen äßt die nicht sucht auf einem Spielgleichen Muster bedruckt amd, klickt sie an, täät sie damit verschwinden, bekommt Punkte and freut sich des Lebens. Eine Spielidee, die in leicht veränderter Form schon bei "Shanghai", "Turn it" und "Lin Wu's Challenge" für spannende Stunden sorgte, kann so schlecht nicht sein. Kein Wunder, daß mit "Sarakon" die Steinchen-Pärcher-Suche ein weiteres Ma bemühl wurde. Man kann die Steine nur wegklicken, wenn sich zwischen ihnen el-

mehr als zwe. Ecken hat feid zwei Steine, die mit dem (klingt kompliziert, ist aber ganz einfach) Bei Sarakon fiegen die Steine manchmal aufemandergestagelt: genaue Höhe kann man an ihrer Farbe erkennen. In der Einsteiger-Spielvariante dürfen Steine aus verschiedenen Höhen kombiniert werden, im Prot Modus werden nur solche weggeklickt, die sich auf einer Ebene befinden Sarakon hal 40 Levels die abgeräumt werden müssen Na hider thind nach der 30. Stufe bekommt Ihr ein Paßwort verraten.

Turn Thier Lin Wu dort Sarakon da labit nur noch ein

Shanghai II" und tic Sammlung ware komplet! Auch wenn man dem Spie prinz p von Sarakon Abis plone igner who nungen altestieren muB step graken

niger dotte. De 3 a and gut a light levels a ner der besserie vert it. og a Greates Ac haheren Su nicht win ge

en de Symbo vielfall so groß daß man ein rechtes Ad ferauge benötigt Wer noch kein Spiel des Pärchen-such und-Wegamin Gen res in Schrank ste hen his ed are Dincar suisen liebt daß : se wirme

st her Sarakon gut a Igehoben Konventioneller f - paß ocht mehr und

Genre Denkspiel Hersteller Starbyte Zirka Preis 80 Mark

MS-DOS nicht geglant

Schwierigkelt, mitter

Miga in Varbereitung

ATARI ST Grafik 52% Sound: 37 %

C 64

mohi geplant



Wer zu langsam schallet hat ausgespielt (Amiga)

FAULER ZAUBER

s findet kein Ende Eine Denkspiel-Premiere jagt die andere. Nach "Atomix" erscheint mit 'Magic Lines" bereits Thalions zweiter Grübel-Streich Das Grundprinzip ist schnell erklärt. Das Spielleld wird in quadratische Blöcke unterteilt, die man (dank einem Ireien Feld) verschieben kann. Auf einige Quadrate sind Röhrenteile montiert, durch die ein Ball kullern soll. Es gibt Geraden (vertikale und horizontale), 90°-Kurven, "Multi-Wege"-Blocks (emogrichen freie Fahrt in alte vier Richtungen). und "Pausen-Quadrale", die

die Geschwindigkeit der Kuger etwas verlangsamen Eure Aulgabe besieht darin, die vorhandenen Röhrenabschnitte so anzuordnen, daß der Ball (ein Startpunkt ist vorgegeben) durch alle hindurchrolit Daberdarter auf kein Quadral stoßen, das bereits durchrollt wurde oder kein Röhrenteil aufweist. Damit's nicht ganz so einlach wird, rold der Bal automatisch mit konstanter Geschwindigkeit. Braucht man zu lange, die Teile zu ordnen, mußt ihr von vorne beginnen, 32 Levels wollen gemeistert werden - zur Not mil drei Continues.

Im Vergieich zu Alomix fait Magic Li deul ich ab 200 Die Idea ist nicht neu (man erinnere sich an die Schiebe puzzies fur angwe iiga Schulstunden) und wurde zudem schon besser umgesetzt ("Blodia" für den Game Boy

Ricanberg an Denkspiel Neure on vor Augen halte dann wählbarer Abstylungen)



sene ich für Magic Lines wenig Chan cen, in der internen Grübel-Ranguste

einen Spilzenpialz zu ergaltern Dafur at es nicht fesseind genug Man spialt's me, ein paar Min. ten, legt as aber schnel wieder belselle - nicht zu etzt

(88) grußen) Wenn ich mit den dank dem geptellerten Schwierigkeitsgrad (trotz dreier an-

Genre: Denkspiel Hersteller Thailon, Zirka Preis, 65 Mark

iš-Dos nicht geplant

Schwierigkeit, schwer

AMIGA 59% Grafia 52% Sound 47 % Schwierigkeit: schwer

ATARIST 59% Grafik: 54% Sound: 33%

C 64 nicht geplant



SCHRÄGER VOGEL

Wings of Death

as braucht der Actionspieler zum Glück? Erlesene Extrawaffen, reichhaltige Gegnerformationen und viel Tempo Mil all jenen Elementen ist Thalions neues Ballerspiel "Wings of Death" reichha liq ausgestattet. Bei diesem sightlich vom Spielautomaten "Dragon Spirit" inspirierten Vertikal-Scroller steuert Ihr e nen Vogel, der sich seinen Weg durch sieben Fantasy-Welten schießt. Die ersten beiden Leve's verlaufen noch recht gemütlich, doch ab der dotten Stufe wird's ernsthaft hektisch Am Ende jades Levels wartet der unvermeidliche Obergegner, der mit einer speziellen Taktik ausgeschaltet werden muß

So manches Gegner-Sprite hinterläßt eine Extrakapse Am wichtigsten sind die Waffen, von denen es fünf Grundtypen gibt. Die Standardkanone feuert dreieckige Geschosse ab, durch Umrüstextras kommt thr zu einem starren aber durchschlagkräftigen Laserstrahl, einer Kanone, die ballongroße Kalber verschießt einem Streuschuß, der beim Auforall ein paar Splitter n die Landschaft jagt, sowie einem feurigen Frammenpuster Jede dieser funf Walfen könnt Ihr je fünfmal verbessern, indem the wiederholf das entsprechende Extrasymbol schnappt in fast jedem Level gibt es e ne Art Idealwalfe, be all dem Geballer darf eine Pr. se Spieltaklik nicht fehlen

Des weiteren im umfangreichen Extraautgebot Bonus punkte (der Score rutscht raut) Extra eben (könnt Ihr gul ge brauchen) Herzchen (setzen die Schadensanzeige auf Null zurück), "A"s (sorgen für Auto Satell len (umkreisen Euren Vogel und stürzen sich auf Gegner), Flügel (sorgen lur mehr Tempo), Schulzschilder (heiß begehrt an kritische Stelen) und Smart Bombs (putzen Iraditione I alles weg, was sich gerade auf dem Bildschirm tummelt) Hütet Euch aber vor dem gemeinen Totenkopt Sammelt man ihn ein, wird Euer Waffentyp auf Stule 1 herabgesetzt und alle anderen Extras vertieren ihre Wirkung Knirsch!



Farbenprächtige Grafik macht jeden Level zum Erfebnis (ST)

Programmierer Marc Rosocha scheim ein paar gute Videospiele autmerksam studiert zu haben in Wings of Death findet man Spurene emente von PC-Engine-Klassikern wie "Dragon Spirit "Tiger Heli" Gunhed ohne daß

Wow! Die Masse an

Sprites, die sich bel

"Wings of Death" auf

dem 8 idschirm tum-

melt, ist schon last re-

kordverdächtig Was

dem verwöhnten Bal-

lerfreund hier an Ac-

tion geboten wird.

bringt den Adrenalin-

haushalt völlig durch-

ernander und strapa-

ziert den Feuerknopfmuskel

Massenweise Extrawalten, aus-

geklugelte Gegnerformationen,

es dem Programm dadurch an Eigenständigkeit manche mude Automatenumset mangelt. Ich hätte nicht ge- zung für Computer derf sich an glaubt, daß ein ST so viele Spri- diesem Action-Feuerwerk mehtes, sanites Scrolling, Action,

Digr-Musik und Sprachausgabe auf einma ve kraftet oftne da8 seine CPU schmizt Der Schwierigkerlsgrad ist happig deen dank vier Continues Kommt so schnell kein Frust au! Bei Wings of Deain i eger die Feizen mit Cherscha

und

rere Scheiben abschneiden

Soundeflekte Musik findet man auf dem ST nicht alle Ta ge. Warum gibt's dann kein 'Einser-Gesight"? Ganz sinfach Ab dem dritten Level wird mir Wings of Death eine Spur zu hek tisch Außerdem kann man tellweise die el-

> genen Schüsse von denen der Gegner kaum unter scheiden Ansonsten ist Wings of Death das beste Actionspiel, das 1990 für den ST erschienen ist



Husch, husch, schaell die Kapsein aufsammein Nur von den Tolenkäpten salltet ihr die Finger lassen (ST)



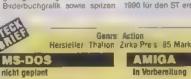
Extrawatteneusbau Was als Schußehen beginnt



steigert sich in insgesamt fünf Ausbaustulen allmählich



zur fulmmanten Feuerkrall die Altens in die Flucht schlägt



Grafia, 82% Sound: 79 %

Schwierigkeit: schwer

nicht geplant

77700070000



COMPUTER-SPIELE

DER GEIST IN DER MASCHINE Simulara

le Krage der Zukunft werden in dem Supercomputer "Simulara" ausgetragen der ein elektron-sches Schlacht fe disimuliert. Diese kunstliche Welf können exzellenle Proten mit einem spezieilen Fahrzeug betreten - der Science-lict on Streifen "Tron" läßt schön gru Gen Eines Tages passiert mit Simulora ein Malheur, das auch schon manch ehrbaren Heimcomputer lahmgelegt hat. Ein Virus befällt das System. Als Folge werden die insgesamt 30 Kampfszenarien von roten Energiebarrieren abgeschirmt. Indem er die Generatoren abschreßt, weiche die Barrieren aufrechterhalten, könnte ein geschickter Pilot die Energresperren vernichten und Simulora wieder unter Kontrolle bringen Doch dazu muß er sich in allen 30 Levels mit den Verteidigungsanlagen anlegen — und Simulora ist darauf programmiert Euch die heißeste Elektronenschacht Eurer Pilotenkamere zu liefern

Das Gefährt mit dem Ihr Einla8 in das simulierte Schlachtfeld findet inennt sich SVR. Ihr könnt mit ihm in einer Art Parizer Modus auf dem Boden herumtuckern, aber auch ein paar Flügel ausfahren und dank einer Prise Extraschub eine kurze Runde in der Luft drehen. Die 30 Levels sind in sechs Zonen mit je fün! Abschnitten unterteilt. Habt ihr eine neue Zone erreicht, könnt Ihr später an dieser Stelle auch dann weiterspielen, wenn alle Leben verbraucht wurden Das bizarre Szenario der simulierten Kampfzonen wird in ausgefullter 30-Grafik dargestellt. Zu Euren Gegnern gehören sowohl Bodengeschutze als auch herumsausende Panzer und Angreiter aus der Luft. Ihr beginnt die Mission mit unversehrten Schutzschilden und der unverzichtbaren BordkaDie Programmierer scheinen den KnoIstim "Tran zu mögen Die Generatoren und die "Desmitegner Botzen" kommen mit sehr bekannt vor. Ein Lob der Grafik sie sit enorm schnel und gibt dem Spiel einen Hauch gepflegter Haklik Manchmal

wird's fast zu flott denn während der Gleiter dreht hat man kaum noch eine Chance, gezielt zu bat



lem Simulcre ist sicherrich nicht die Spitze des 3D-Action Genres aber ein würdiger Vertreiler. Wer interphase mochte wird bei Simulcra seinen Spaß haben. Ein kleiner Nachteit Das Spiel ist nicht sonder inch umfangreich Mar kömnt öhne grö-

Sere Schwierigkeiten in den vier ten Level danach wird's alterdings recht anspruchsvoil



Am Ende der Vektor-Autobahn lauert ein Geschutz (ST)

none, die Euch im ganzen Spiel erhalten ble-bl. Doch ganz ohne Extras muß man sich nicht durchschlagen, eintge Gegner hinterlassen bei ihrer Vernichtung wertvolle Kap-seln. Für viel Übersicht sorgt. der Radarschirm, der am unteren Bildrand eingeblendet werden kann. Hohe Durchschlagskraft zeichnen die Reketen aus, die in Verbindung mit einem Zielsystem auch den robustesten Gegnern das Fürchten lehren. Mit einem ECM-System hált man sich wiederum gegnerische Rake ten vom Leibe, "Speed ups" machen Euer Gefährt schne ler sowie wendiger, und die recht großzügig verstreuten Extraleben kann man bald gul gebrauchen.

Was beim Konkurrenzspiel "Rolox" (richt)bar in die Hose ging kieppt bei Simuicra wie geschmiert. Die Mischung aus berechneter. 10-G-aftk und Baller Spielprinz p. Die Graftkiistin cht nurangenehm ach atmosphalisch (www.marchalin.ch.).

geind gelungen. Farbwahi Schatterungseffekte und part kelstrotzende Wonne-Explosionen sind eine Augenweide mann mit dem Spiel sogar die abstruss Hintergrundstory ab und hat das Gefuhl durch eine elektronische Welt zu flitzen Die-



ses dekorative Szenario ful dem Programm
gul denn im Prinzip
st es nichts weilter als
e ne geschickte Variante des sattaam bekannten Treifen und
nicht getroffen wer
den" im tein paar netlen Exiras Die Suchenach dea Errergiegeneratoren das Umschaiten zwischen Fiug- und

Boden-Modus und die Orientie rung in den Vektorlabyrinthon addieren sich zu einer adretten strategischen Prise die Simulcha zu einem der ge streicheren Ac tionspiele macht. Auf jeden Falt einmät anspielen.



Ein Virus hat die roten Barrieren verursacht, die den Supercomputer

Sie befinden sich hier: Ein Blick auf die Übersichtkarte (ST)



Hersteller Microstyle, Zirka-Preis, 85 Mark

MS-DOS

in Verbereitung

TARIST 75%

C 64

AMIGA

Grafik: 77% Sour Schwierigkeit: leicht

Simulcra lahmlegen (ST)



Bin schon unterwegs!









Hier fliegt taglich frisches Blet aus eigener Herstellung (Amiga)



Da lacht der Zahnarzt. Jede Plombe vibriert (Amiga)

WIDERSTAND IST ZWECKLOS

nd wirklich so viele Wis- tal scrollenden. Levels steusenschaftler verrückt wie es in den Hintergrundstorys zu Computerspielen der Fall ist? Wenn ja, dann müßte man hinter jedem zweiten Akademiker einen übten Schurken wie "King Crim-son" vermulen. Auch ohne Promovierung plant dieser wahnsinnige Forscher die Eroberung der Erde, nur die furchtlosen Jungs des mitternächtlichen Widerstands stellen sich ihm entgegen. "Midnight Resistance" nennt sich die Umsetzung eines Data East Automater In insgesamt neun meist horizon-

ert Ihr einen fürchtlosen Kämpfer, der sich den Helfershelfern von King Crimson entgegenstellt (bei Amiga-Version durfen sogar zwei Spieler gleichzeitig ran) Am Ende jedes Levels darf man bis zu zwei Extrawaffen erwerben, die gegen Schlusselleingetauscht werden. Bei all der Knallerei mußt ihr fleißig klettern und krabbeln, wobei die Steuerung Manöver wie die Anderung des Schußwinkels erlaubt. Wenn alle drei Leben verbraucht sind. durft (hr fünlma) mit Continue weitermachen

oberdurchschnitt. lich gut galungen Midnight Resistance hauchl der alten Spielmasche Jem wild um sich bailernden Einzelkampler neues Leben ein. Die Extra willen sind ab-

und die Levels voller Überraschungen. auch te lweise etwas kurz geraten Vor allem die Amiga-Vers- ga gut spielbarer Actionzeißer



on mit dem Zwe Spieler Modus wirkt wie aus dem E. gepelit, lediglich die kontrasterme Farb war stört Auf dem A-a wird der Spie spaß dadurch ge schmalert daß erst gescroif wird wann 5 1 E 1 St 4 36 dem Bildrand nå

wenn hert Unterm Strich ein grund solider, vor allem auf dem Am-

Genre Acton

Hersteller Ocean Zirka Preis 50 bis 85 Mark

\$-D0\$

nicht geplant **ATARIST**

Graf k 67% Sound 51% Schwerigkeit schwer

Grafik 73% Spund 68 0.a Schwierigke Limittel

in Vorberer und

GASSENHAUER

a to Loks Fußtr II rechts Im ungesüßten "Double Dragon"-Prügelski dürft ihr Euch bei "Shadow Warriors" durch sechs Levels holzen. Held des Geschehens ist ein elegant verschleierter Kämpter, der sich mit exquisiten Nini tsu Techniken zwielichtige Hinterhöfe hauf Hier lungern die Diener eines grauenvollen Dämons herum, der am Ende des letzten Levels wartet. Seine Helfersheiler haben die Gestalt der ganz al-läglichen Typen, die man nach Vorstellung der Programmierer in jedem besseren Großstadt-Slum trifft

Finstere Schläger mit Eishockeymasken, bärtige Gesellen, die mit Baumstämmenium's chiwerten und viete andere nette Leule tummein sich auf dem Asphalt. Mit den prügelspielüblichen Sprungen, Hieben und Tritten gebt Ihr den zahlreichen Angreifern Saures, die meistens versuchen, Euch von zwei Seiten in die Zange zu nehmen Geht beim Gerangel eine Kisle oder ein Mulleimer zu Bruch taucht oft ein Extra auf Neben Punkten, Zusatzenergie und Bonusleben winkt ein Schwert (ein stichhaltiges Argument. .)

Ich bekenne mich Der Sinn des Lebens liegt meiner Meinung nach nicht unbedingt dane sich mit Dutzenden yon Spriles gielch zeitig herumzuprügeln selbige durch Te Gussen 7 W! bein und fleißig Kopinusse zu kas-

sieren. Nichts gegen knackiges Actionspiel, aber

wirren mäßig spiel baren und übertrie ben schweren. Pru gel für-sile" Programme daren Unterhallungswert dem grafischen Auf wand night garecht wird Die Schurken sehers ors hir kig aus und die Steuerung het ein

ein paar schicke Manover zu bieten aber auf Dauer ist das Spiel zu Shadow Warriors ist eines der simpel konlus und dumpl



Genre: Action Hersteller Ocean, Zirka Prais 50 bis 85 Mark

:-DOS nicht geplant

Graf k 70% Sound 53% Schwerigkeit schwer

ATARI 51

C 64 in Vorbere lung

in Varbereitung



Die bunte Welt der Zukunft (Amiga)

LOST IN SPACE

tarblade

abstammenden Cephathydras, haben die Erdlinge fast gan, ich ausgeröffet. Unsere A .fgabe ist es, im Sauseten Naturlich nicht mit irgendeinem Second-Hand-Raumschiff, sondern mil der "Starblade", dem Besten, was die Menschheit an Waffentechnologie zu bieten hat. In der Raumsch ffzentrale wählen wir über Menüs den nächsten Zielstein an unit gehan dahn mit Hyper-Space auf die Reise Naturich halten die

Außerindi- Altens gar nichts davon und Finadeniose Außerudi- Aliens ger nichts davon und sche, die von Insekten sparen nicht mit Laserschüssen, die wir in einer Actionsequenz abwehren mussen Neben dem Blick aus der Frontscheibe unseres Flitschritt durch das Allizu dusen i zers bietet "Starblade" auch und die Monster zu vernich- noch ausgedehnte Spaziergänge durch die leeren Korridore des Raumers. So kann man den Maschinenraum besuchen und delekte Mikrochins austauschen Mit einem Shuttle landet man auf den Planeten Dort metzeln wir mit einem Laserschwert inserten Sprikes and treiben Hande m traundlichen Au-Berirdischen

Su en Arger Wie OUR WING PUEBLE Sp.ei dee m A z Schanden geko-ger Dabe hatre Stara ade our pri ma Action Adventu re werden können: Flander mit Robstol ten and my Toch prigns Kom m Date not a R. A.



wiegen aber nicht den Lanen Spilltuk aut the aut in Schitt havem be steigt Jas Studie ande duf Jiversen Platere und kámpft mil dem Laseischwert Nach ste Planer das sette Spie Dises a a sch a igoba

39%

Sound 41%

Solida a nysvelie Gia sene Minima E c aus) All diese guten Zutaten. Loch im All.

's at a net webt anders spannend we an Schwarzes

Genre Action Adventure Hersteller Simarils, Zirka Preis. 85 Mark

39 % MS-DOS Grafik, 60% Sound: 38% Schwierigkeit: leicht

ATARIST 39% Grafix 65% Sound 41%

C 64 nicht geplant

AMIGA

Grafik. 65%

Schwierigkeit: leicht

Schwierigkeit leicht

Nur fliegen ist schöner...

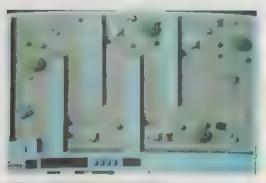


Hartmut Woerrlein Cockpit

Der Autolikenn ish fill viele Landel dieser E De pur 10' coop pe Sp klive Er St deshalb besonders engagied um hnen mit sem Flagsim at I van Marasalt te / Wet | Ma / machen Se gat n Kad now on 1 15 ml With other to the no Me WI SHE RESERVED TO RECEIPE Kenen Fie der Fire zweiste intin Bus ness-Jets ISB 3 89 90-341 × DM 49.-

Markt & Technik Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschaften und in den Fachabtellungen der Warenhäuser.





Im Panzer hält mich keiner auf (MS-DOS/VGA)

SPASS-QUINTETT

Future Classics

enn im Sommer die veldargestellten Labyrinthen Sonne vom Himmel sammeit man Disketten und brennt dann ist die Zeit der kle nen und einfachen Spiele, bei denen man sich nicht das Geh in zermartern muß. Die Spielesammlung "Future Classics Collection" bietet gleich funt davon, "Blockalanche", eine Mischung aus "Tetris" und "Blockhole", lädt zum Grubeln ein. Be-'Lost'n Maze" düst man durch ein 30-Labyrinth und sammelt unter Zeitdruck Schätze ein. Bei "Diskman" und "D et Riot" stand offerisicht ich "Pac Man" Pate. In zwei aus der Vogelperspekti-

samme timen Disketten und Diălnahrung auf, ohne sich daber von gefräßigen Monstern und letten Hotdogs erwischen zu lassen. In "Tankbattle" schließlich schaut man von oben in einen Sandkasten and liefert sich heiße Gefechte mit dem Computer oder ernem menschlichen Gegner. "Future Classics Collection" bletet Adelb-Sound und unterstutzt alle Grafikkarten Drei unterschiedlich starke Computergegner sorgen für zusätzliche Motivation, den Highscore in neuen Höhen zu tre ben.

Die "Future Clas-Sics Conection" macht einen Riesenspaß. Endlich mal eine Spielesammung. die auch im Detailuberzouge i kann und er nen durchdachten Eindruck macht. Das gill sowohl für die Steuerung als

Besonders an "Yankbatile" habe ich Gefallen gefunden Wenn man den Panzer eines Kumpels verschintlet dann kommt Freude and Manurhely word keine Langzeitmoli vation für Monate

kem zweiler Mil

spieler zur Hendist

auch für das Spieldasign Die Computergegner sind eine

geboten aber für ein floties Spreichen zwischendurch ist echte Herausforderung, wenn diese Sammlung allemal gut

> Genre, Geschicklichkeit Hersteller Electronic Zoo, Zirka-Preis, 70 Mark

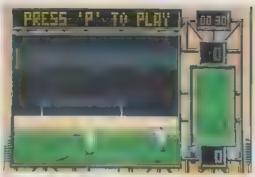
MS-DOS 62% Sound 47%

AMIGA in Vorbereitung

Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST nicht geplant

nicht geglant



Oh Libero, we bist du? (ST)

2 X 11 IN 3D

Soccer Challenge

as hat "International Soccer Challenge" zu bielen um sich von den zahlreichen anderen Vertretern des Kicker-Genres abzuheben? Antwort die dritte Dimension. Betrachtet man die Fußballer-Sprites bei Sport-Simulationen in der Regel von oben oder von der Seite. zeigt Soccer Challenge das Spielgeschehen in ausgetüllter 3D-Veiktorgrafik Ihr seht den Platz aus der Sicht eines Spielers, Rennt man z.B. auf das Tor zu, wird es allmählich größer Ihr könnt entweder die Fu6ball-WM 1990 nachspieien oder in der Super-Liga

starten, in der sich 16 internationale Spitzenclubs im Punktspiel-Setrieb messen Der Spielstand kann zwischendurch gespeichert werden Es gibt drei Schwlerigkeilsgrade und zwei Spiel-Modi Entweder steuert Ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist oder exnen bestimmten Kicker der Zuspiele der computergesteuerten Kameraden anfordern kann. Wichtige Standardspielzüge wie Ecken. Elfmeter oder Pässe dürten auch geubt werden Ein Zwei-Spieler-Modusmußte wegen der Gralikderstellung entfallen,

Dift Grafik (9) schnell die Steuepassabel doch der Spielwitz hommil night mail n die Nahe eines UEFA-Cup-Platzes Fußball mit 3D-Per spaklive mag eine tone idee sein aber die Spielbarkeit von Soccer Challenge

emicht nicht die Qualität der besseren zweidimensionalen tionsversuche auf Es fehlt an Konkurrenztitel wie "Emlyn



Hughes" pded Kick Off 2" Der Haken am 3D ist in diesem Fall dia eingeschränkte Ube. sight ichkelt. Das ständige Linsen zur Karle am rechten Budrand hal mich general schon bald verlegt man sich auf ddhQ egralnelle

lings und gibt die Kombina spieitechnischen Finessen

Genre: Sportagiel Hersteller: MicroStyle, Zirka-Preis: 85 Mark

15.DOS in Verbereitung

AMIGA In Vorbereitung

C 64 nicht geplant

Grafik, 67% Sound Schwierigkeit: leicht





Holt Euch die beiden - beim Händler oder am Kiosk!

Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar bei München.

POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Hitte, die Polygone greiten ant (Amiga)



Hilfe, wo stecken meine Robots? (Amiga)

3D-SALAT

Matrix Marauders

reidimensionale Rennspiele sind im Augenblick unter Programmierem besonders beliebt Auch be Matrix Marauders" von Psygnosis durien wir uns in Vektorlandschaften tummeln. Wieder einmal steht das ultimative Rennspiel der Galaxis auf dem Programm In unserem superschnellen Gleiter werden wir in der 'Arena ohne Wiederkehr" abgesetzt und treten gegen die lixesten Jungs der Milchstraße an Aber nicht nur Schnelligkeit und fahrerische Qual lâten sind auf der Polygonstrecke gefragt, es heißt

mal wieder lasem" und metzeln, was das Zeug hält. Nur wenn wir unter den letzten drei Überlebenden sind, haben wir die Strecke geschafft und durfen den nächsten Abschnitt befahren ist eine Ebene abgeräumt, können wir während des Boxenstopps unseren anfangs noch etwas kûmmerlichen Gleiter tüchtig aufmolzen. Unterschiedlichste Bewaffnung ist ebenso im Angebot wie stärkere Motoren und eine härtere Panzerung in der Reparaturbox werden Dellen in unserer Maschine achnell wieder ausge-

Mal was Neues ein Spiel für Mutanten (zur Steuerung unserer Blechbuchse wäre ein dritter Arm angebracht). Mit rechtem und innkem Arm bedienen wir Steuerung und Feursnopt, der dritte Arm schaftet auf der

Tastatur. Zielerlassung Sprung und Zentnerung der Optik ein Die Spielelester mussen wahre Könner bres



Fachs geween sein Auch daß man dauernd von hintan beschossen wird Iragt nicht gerade zur Spielfreude bei Ruckzuck ist der Gleiter in Fetzen ohne daß man über haupt einen Gegner zu Gesicht bekommen halt. De kann

ein echter Marodeur nur vor Wut in das Armaturenbreit bei Ben

Genre: Action Hersteller: Psyclapse, Zirka-Preis, 65 Mark

MS-DOS

in Vorbereitung

nicht geplant

ATARI ST

AMIGA

Grafik 48% Sound 39% Schwierigkeit, schwer

C 64

nicht geplant

ROBOTER-RANDALE

Robot Commander

Bereit für einen Trip in eine trostlose Zukuntt wo sich Armeen ferngesteuerter Roboter Tag für Tag in den Korndoren gigantischer Gebäudekomplexe erbitterte Gefechte liefem? Ihnen, wahlweise auch einem zweiten Spieler, fällt die Aufgabe zu das Kommando über eine der beiden Seiten zu übernehmen und so die Aktionen von bis zu 100 der aggressiven Blechkumpel zu koordinieren Vor Beginn des Gemetzeis stellen Sie sich Ihre Armee selbst zusammen Dabei können Sie auf versch edene Robotertypen zurückgreifen Außerdem haben S.e. Möglichkeit, die. ergene Kampfroboter zu entwerfen bzw. die Eigenschaften schon vorhandener zu modifizieren. Se bst das Schlachtfeld kann man nach eigenen Wunschen erstellen Haben beide Truppen Aufsteilung genommen, stehen jedem Spieler zwei Windows zur Verfügung. Das erste zeigt stets den Kartenauschnit der im Bereich des angewählten Roboters liegt, Im zweiten befindet sich ein Betehlsmenü, mit dem Sie jeden Roboter individuell ansprechen können

Die zahireichen Ed torfunktionen in für die Roboter und das Schlachfield sind as die dieser sonst eider recht farblosen Konf ki Simulation Tiefe geben Phantasievolle Naturen mit einem Faible fürs Takisische weiden wahrschen.

lich trotzdem einige Stunden Spaß daran haben zudem Editor und Spiel relativ einlach zu



handhaben sind Das Handbuch ist in Deutsch und taßt nur eine Aufstellung der Grallk Johns für die versch edenan Robottypen vermit sen Fraglich nur ob die biedere Gralik und das Fahlen jaglicher Musik und Soundeffekte nicht

auch auf die Stralegielans unter den Amiga-Besitzem abschreckend wirken

HARA

Genre Strategie Heisteller United Software, Zirka Preis, 65 Mark

MS-DQ\$

nicht geplant

ATARI ST

nicht geplant

AMIGA

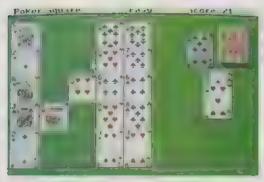
Gral ki 24% — Sound 0% Schwierigke Leinstellbar

C 64

nicht geplant



46%



28 Pallence-Varianien auf nüchternen Magen (MS-DOS/EGA)

ES IST ZUM HOYLEN

rade. Wieviel Varianten des kartensple Zellver treibs "Patrencen legen" bringt ein zu allem entschlossener Programmierer auf zwei Disketten unter? Antwort: 28. Bei "Hoyle Book of Games Volume 2: Soutaire" dreht sich alles ums einsame Karlenablegen Für jede der 28 Vananten gibt es zwer Schwiengkeitsgrade Die Regeln werden im Handbuch sowie auf dem Bildschirm erklärl (alterdings nur in Englisch). Abgesehen davon, daß die Computer-Karten nich: vom Winde verweht werden, wenn man heltig

aufs Blattiniest bielet diese Software-Adaption keine sonderlichen Vorteile gegenüber dem "richtigen" Patiencenlegen Furs gekonnte Kartensortieren werden zwar Punkte spendiert, doch an simple Mot vationsheber wie eine High-Score-Liste hat niemand gedacht. Rechnet also lieber nicht nach, wie viele Kartenspiele Ihr anstelle des recht teuren Programms kauten könntet

Die PC-Version läuft mit 512 KByle RAM sowie Hercules-CGA-, EGA- und VGA-Karten nutzt aber ed ginh die EGA Farbpatette aust.

Nachdem das erste Hoyle-Programm eine recht nette Mischung aus verschiedenen Karlenspielen gagen witzige Computergegner bot zeichnet sich der Nachlolger durch markerschut ternde Langawalla

aus Paliencen legen in 28 wenig erregenden "Lault foll auf Laptops" Die per Varianten bis einem die Spiel- fekte Art sich während Flugrei

van einem über 100 Mark teuren Programm erwarte ich eigentlich mehr. Die Frage, wer dieses Spiet kaufen soll scheint auch den Herstener het be wegt zu haben Auf der Packung befindet sich der ver zwe leite Hinweis

karten aus der Nase neseln - sen die Zeit zu vertreiben

Genre Denkspiel

Hersleller Sierra, Zirka Preis, 100 Mark

30% Gralik 34% Sound 40%

in Vorbereitung

Sohw erigkeit, einste Ibar

C 64 nicht gep ant

atari st n Vorbere lung

Wissen ist der beste Schutz.



Schoneburg/Heinzmann/Namys k Computer-Viren

Die Autoren, alle dre Experten für Daten verarbeitung und Datensicherheit, geben ein umfassendes Bild über Funktions weise and Verbreitung, über Schaden und Risiken dieser modernen Technologie Seuche Sie zeigen aber auch Sicher heitslucken und beschreiben die Schutzmoglichkeiten die heute zur Verlagung stehen Ein Buch das nicht erst durch Schaden kiud machen soll

SBN 3-89090-261 8 DM 59.-

Markt & Technik Bucher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.





POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Last Ninja II

Antang 1988 durfte der letzte Ninja auf dem C 64 New York von allerter "sindlet befreien, jetzt können sich au" die Besidzer anderer Systeme an diesem 30-Arcade Adventure versuchen. Am Spielprinzip und an der gewöhnungsbedurftigen Steuer ung hat sich nichts geänderd Grafik. Musik und Soundeflekte wurden ieder nur geringflögig aufge peppt. Wer sidemals gemocht hat, kann ja in den 90er Jahre-Ninja noch mat reinspielen, mir persönlich kommt er zu 50a.

Genre Action Adventure Herstelfer: System 3 Zurka-Preis, 85 Mark

AMIDA :

Grafik 58% Sound, 49%

Schwierigkeit mittel



ice Man

Safte funf Disketten braucht der Ge heimagent für seine Mission. Man kann sich denken, was einen erwartet, wenn man keine Hard-Disk hat

alles beim alten gebieben. Nor islangue Agent etwas fulkahm, sobietur Animalion in seine Nahe kommt wird er trur Schnecke. Wen längere Ladezeiten nicht stören bekommt ein recht komplexes Adventure mit interessantem Spinnage Plax und netten Soundefek am 16 8/26.

Genre Adventure Hersteller Sierra Zirka-Preis: 110 Mark

AMICA

Grafik 73% Sound 65%

Schwierigkeit: mittel



Triumders trike

Pfür Da schaffen es die Programmie ner Schneckengraßt und Rudsahma unn auf dem Armga hinzuschludern Da ist das PG Vorbild um Klassen flotte (dabei ist eigenheht der PC bei schnei ein Actionspielen gehandikapt). Außer dem kann man nur noch mit der Maus was einen schneit zum Pturber ist, denn mit dier Tastaltur gings inch pränser und das ist hier zum Überteben essenheil. Wie man so bei cesem schweiten Spiel höhere "zwels sinder aus den schweiten Spiel höhere "zwels sinder den schweiten schweiten schweiten schweiten schweiten

Genre Action Hersteller Millennium Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA 55%

Grafik, 65% Sound 35% Schwierigkeit schwer PHENICAN DESCRIPTION

Labyrinth

Warum? Warum nur " lauten die fotzten Worte der Anleitung. Dem ist er genllich nichts mehr hinzuzuluigen Man kurvt allein oder zu zweit mit einem klotz (fuzzing & fürcherlich) durch ein Labyrinft (we spannend...) und sucht

den Ausgäng (Oohl) Danach er scheinl ein neues Labyrinth (Ahl Tollei Einfalth, Wei nicht schon vor dem ersten Ausgäng schnarcht (Vor Langewate? Vor Wur?) stößt auf ein bis zwei Extras ("Aha, zurück zum Anlang neitt!") und

Genre Geschicklichkeit Herste Ier Magic Sott Zina Preis 60 Mark

AMIGA 10%
Grafik 15% Sound 31%

Schwierigke til mittel



Pipe Rider

rebe eute, das ist nicht mehr zeitge recht. Für ein Ballerspiel Baugahr 90 ist Pipe Riefer eindeutig zu schocht und viel zu einföring. Ein paar windige Extras und mehrere Feindformannen reichen nicht aus. Das angestaublie Spielpning (bis zu zwei unterschiedlich plazierte Kanonen leuern auf eine Kette von heren sturzenden Allens Scrolling? Nein danker) sorgt school nach wenigen "Game Overs" für ausgeprägte Lange wenter Latter siel ich das allens ge Spiellensen.

Genre Action Herste ler Magic Soft Zirka Preis 60 Mark

Schwierigkeit: mittel

AMIGA 17% Grafik 26% Sound 25%



Dynasty Ways

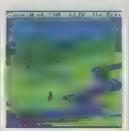
Berm Sipperunieg bielot in Dynasty wars' kein Sabel trocken Vom Pferd aus metzett man acht farbenpra 'Levels lang die Schergen des 'Nachbardans nieder Magische Extra kräfle vom Feuersturm bis zum gezielten Steinschlag helten in brenztigen Saba tionen Die Amiga-Umsetzung ist ein gelfeues Ebenbild der in Ausgabe 890 gelestels Effersion Das rechtlich lahme Scrotling ist alleichings eine Beiedigung

field to F. . 19 4 4 4

Genre Action Hersteller U.S. Gold Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

Schwierigkeit leicht

Grafik 64% Sound 63%



King's Quest IV



Conquest of

Sierras Adventure "Conquest of Camalot" kommit nut auf sechs Diskatten auch für den Amiga daher König Arthas auf der Suche nach dem Heinigen Bra-In aller Sierra-Tradkison wändert man durch die Landschaft löst recht und erre Ratsei und unterhält sich mit den an deren Figuren. Gehobene Adventure Kosi seinen prallen Geldbeuter Ohne I MByte Ratseilung der Vertrage sier und sie von der Vertrage von der Vertrage sier und der von der Vertrage von

Genre Adventure Gen Hersteller Siena | Hen Zirka-Preis; 100 Mark | Zirk

| | Grafik, 77% Sound: 56% Schwierigkeit: mittel Genre Adventure Hersteller Sterra Zirka-Preis, 133 Mark

AMICO 70 %
Grafik 76% Sound 65%
Schwierigkeit mittel







64 or Extra Nr The Best of Grafik

DM 49 901



64 ar Entra Nr 2 The Best of Graffik

rungen Bestell-Nr 38702 DM 39 901

OM 39 90"



64 er Extra Nr. 17 Aus der Wunder-weit der Grafik

OM 49 -



56 er Extra Nr. 18 Das Beste aus der Wehl der Grafik

DM 49

Spiele

bd w Extra No. 4 Attentioner Specie

OM 29.901

OM 39

Anwendungen und Utilities



64 er Extra Nr. 21 Spiele



DM 49





64 er Extra Nr. 20 Spiele



DM 39

64 or Extra No





64 er Extra No 5 The Best of Floppy Tools

QM 49 -



64 er Eutra Nr. 7 Programmer-Utilities

OM 19 *

64 er Extra Nr. 12 GSF-System

DM 49

64 or Extr. Nr. 14 The Besi of Anwen-dungers

DM 49,-1



64 or Extra Nr. 19 The Music Assembler

DM 49



64 or Exta Nr 22

DM 49 1



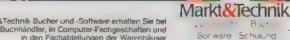


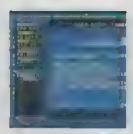


DM 43

DM 49

OM 49 *





Red Storm Rising

Jefzl geht's mit dem Amiga "abwarts" Die U-Booi Simulation Red Storm Rising" ist da. Gegenüber der PC Version wurde der Sound aulgebessert, sonst isi alles beim alten gebtieben. Und das is, dut so, denn das Spiel nach dem Roman von Torn Clancy spielt sich wahn sinning spannend. Wer sich von der schuckten Grafik high, abschrecken läßt und auf exquisite S . . . genspieler and hitzig te nicht verzichten will sollte Promit tips to Gue

Genre Simulation Herslei er Microprose Zirka-Prets, 90 Mark

AMIGA Grafik, 66% Sound 48%

Schwier akeit: e.nslelibar



in yon "Last Ninja It" ist anscheine so nahe wie möglich an dem CI iginai gehalten. Die Gra lik und die wenigen Soundeffekte sind einige maßen ordenflich die Hinter grundmusik schallel man jedoch am n ah Was über den geringlugig THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY NAMED IN

D: " " " " "

Genre Action-Adventure Hersteller System 3 Zirka-Preis. 85 Mark

ATARI ST 51% Grafik: 58% Sound, 40%

Schwierigkeit: mittel



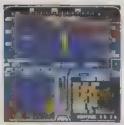
Triannerstrike

Das darl doch nicht wahr sein: A :: der Arniga gratisch ein wenig * kann als der Atar ST dari bei de Umsetzung doch nicht eine derartig-Farbarmut herauskommeni Zusatzi kranid i frunderstrikat an den Symptomen wie die Amiga version Dank "Nur Maus" Steverung ist de Gieder del zu schwammig zu kontrollie ren Dazu kommen Ruckel-Scrolling zu happiger Schwierig) It gerade eine gefungene Carry a Court

Genre Action Hersteiler Millenium Zirka-Preis 85 Mark

Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 55% Grafik: 63% Sound 35%



F19 Stealth Fighter

Schneller als das AT-Vorbild und min destens genausogut spielbar die Pro grammerer haben such night daraut be schränkt das Programm einfach "rū berzuziehen" sondern eine sehr gute eiger landige Version programmiert - what hat sich nichts aufsteigen. Bombe werten. anslurmen, beimfliegen Wer ei standige, komplexe Flugsimula in mit dem inzwischen nicht mehr so

geheimen Stealth-Bomber sucht wird distance to a Distance Genre Simulation

Hersteller Microprose Zirka Pre s 100 Mark

ATARI ST Grafik 78 % Sound 25% Schwierigkeit einslellbar



Turn it

Market Company of the gut wie die Arniga Version geht's darum, unter Zeitür chennaare auf einem Spielfeid abz.db. 80 Aziatich with a second De the second of zwei Spieler können antrefen, es gibt mit Sicherheit einige Zeit an (" 1 schirm. Das Programm unterscitz VGA EGA CGA und Hercules Kart-

and kommt mit 512 KByte RAM aus ...

Genro: Denksmel Hersteller Kingsoft Zirka-Preis, 40 Mark

MS-DOS 80% Grafik 63% Sound: 20% Schwierigkeit: einstellbar



Sim City

Aul Amiga and PC sorgle die origin le Stadt Simulation "Sim City" bereits fur vier K ibisenob and dialle ve

DOLE 6 * · The last of the last of pt P L

Genre: Simulation Herstel er Maxis/Infogrames Z rka Prets: 100 Mark

Grafik. 54% Sound: 22%

Schwierigkeit mittel



20tox

Der rasant roberende Roboter ac. dem Actionspiel "Rotox" treibt auch sein Unwesen auf MS-00S PCs eider bleibt s auch hier beim mangel n Actionspiel das nur durch dei at des Budschirms Die Grafik sie

the state of the state of H ---- 1 ac 14 PY LE FE JULY TRAIL TO

Genre: Action Hersteller U.S Gold Zirka-Preis. 85 Mark

8-DOS Grafik: 58 % Sound, 12% Schwierigkeit: mittel





Klax Witi schon die

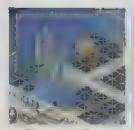
ingen der genialen Geschicklichker's Grubeler "Klax" bielet auch die MS DOS-Version uneingeschränkten Spielspaß. Alle Grafikmodi werden ui terstuiz: (von Hercules bis VGA). Wai auf Denkspiele mit Geschicklichkeits Touch stehl der komm, an Klax nicht vorbei Der Sound war in unserer Testversion leider noch nicht eingebaut

Genre: Geschicklichkeit Hersteller Tengen/Domark Zirka-Preis. 80 Mark

MS-DOS Grafik 53 1/6 Sound - % Schwierigkeit: mittel



POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Treasure Trap

Author Per Bessures konness fei im die Turke zu den in Austernahmen in der Berteit der Auflichten der Politik der Auflichten und Adt. 3. und nicht weiter Spielsbalt auf Fatte hausen nicht weiter Spielsbalt auf Fatte hausen nicht weiter Spielsbalt auf Fatte hausen genommen der Auflichten und Adt. 3. und nicht weiter Spielsbalt auf Fatte hausen genommen der Auflichte und Adt. 3. und nicht weiter Spielsbalt auf Fatte hausen genommen der Auflichte der Aufl

Genre Adventure Hersteller Electronic Zoo Zirka Prels, 80 Mark

MS-DOS 43%

Grafik 62% Sound 40% Schwierigkeit: mittel



Bloodwych

Reyon to the service of the service

Geore: Rollenspiel Herstetler: Imagework Zirka-Preis: 65 Mark

C64 74%

Grafik: 72% Sound: 8% Schwierigkeit: mittel



Dynasty Wars

United the second to Ange Geward.

Genre. Action Hersteller: U.S. Gold Zirka-Preis. 50 bis 85 Mark

C64 35%

Grafik: 33 % Sound: 40 % Schwierigkeit: mrittel





Genre Denkspiel Hersteller Tengen Zirka-Preis, 50 bis 85 Mark

C 64 87% Grafik 38% Sound 41%

Schwierigke L. miltel

















(ous "Fort Apocalypse") Tapp-Rapp-Rapp. Stundenlang. 255 Leben verbriet man 254. Motto: Abhaben

Taus "Pac-Main" Ms Pac-Main Pac-Main's Re-Land Tomantisch wer's the used Mail" in der hatmischen Kneipe dem sellsamen Gebble-Gebute-Geb rytahin, let din Ratsol. Auch die Familie wurden von vier Geistern heimgesucht. Din nur Poc-Man, Mis. Pac-Man, Junior Pac-Man, Pac-Man, Junior Pac-Man, Pac-Man, Junior Pac-Man, Pac-Man, Junior Pac-Man, Pac-Man, Junior Polity (gerun), birdinky (gelu), birdinky (gelu), birdinky (gerun) und Pinky (nasa) wire die zone nicht entstanden, Wir tüffetten die irrsien Reufen noc, finneunten Lavel heiten die einstahlich ein Greichenfrage der Pac-Manises: Nehm' ich nun die Piller Matte: Running in the Familier.





Aurar (Albyre')

Aurar Anling im gapanzeriam
Schiff, Aussichtsplattiorn im obgren Teil des Bildschirms. Die Tourifinnententlen im Rippe-Lenet: Det
Funkteiten it den Schwanz. Spuckt
Kugein. Schießt mit Leeer. Steht
netterweise auf Knepfdruck für
Bildschirmfotos still. Bitte lackeinmasse. 300





Jass Out Pun's

Der Jurho des Testaressa launnies war sub, dech seider war die Kleime and dem Beifahrersitz mientaries intrug sie Cabriotahren
fiel 330 km/h, heisbrecherische
Überschläge und den Frust des
ausgelaufenen Zeitlimits. Keiner
wellt wahln sie wellte und wie sie
von vorne aussield.

Motte: fitte umdrehem



iens Jumpmen in Jumpme





Dec Still

aus "Little Computer People").
Dies perfekte Hausmüttercheet.
Erkocht, putzt. ternt, spielt Klavier.
Man gab ihm zu essen, zu frieken und reigle git ihm. Er werstand verwar ihre die Halke, dafür halte er nach der Aufbedorung "Please dance für me" eine Dese Hundefutger aus dem Kühlschrank — nach seinem 10 krapten wir hesser nicht. Was immor man tat. Spälestens nach zuhn Minuten helte er siem. Packen Karten vom Dachbodec. Ibd ween er nicht verdurstet ist dann misch ier nach heute.



Maris + Pite = greder Maris Maris + Pite = greder Maris Greder Maris + Sturne = schielender Maris - Schiefonder Maris , etwas Geschick = Prinzessic geratioi. Der ninlende'sche Deslintz ging spätestens hol "Suger Marie Bree Testies auf. Des Hausmaskeitchen machte Weltkarriern. In Amerika und Japan kennt jedes Klad die Marie-Sippe: Bruder Luig Steht zwer im Schatten, derf aber nich levelweise Prinzesschen witten. Ausweisistech gut. Mehre, Aber unsere Prinzessin in einem anderen Schloß.











Jave "Bungeon Macter MASET DE HINDAS?" (Br

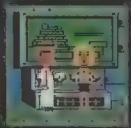
na wie dere Legeot in einer Parade-nitie. Zwei gut plazierte Kaulen, rwischen de multigen Multible-den: Sie vurgettien, uit lackten wieder (später stießen wir auf den Brachen: Da lackte er), Außerdem urfuhren wir, den man Menster, lach einem klann: grausiger Ref-lach einem klann: grausiger Ref-lacepleinffens. In**nspleisiting.** Motte: "Ful ir" und nichts wie wog



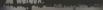


(aus "Gunked")
Krirscht beim Reinschtagen.
Blinkt bei Beschuß. Schluckt 1808
Treffer. Sieht wehlweise aus wie
das Glibbermonster des letzten
Hortorsteellens, der Unfall im Gen-laber oder Perry Rhedans Alp-traum. Lümmelt am Ende eines Le-weis, wertet auf Zult und verpufft in einer gigantischen Explosion.
Motte: Weg damif.

einem "Maniac Mansion" seinem "Maniac Mansien" pinnin.
Kameten, ein Tentakel, den toten
Gousin Ted und eine teeffische Ma-schline. Er weltle Sandy das Gehirnweichkochen und die Welt beherrschen. Drei Kids machten sich auf,
um ihn das Ferchen zu lehren.
Seine gräßliche Tet. Wuhrscheinlich hal er das Serzin für die Kattensäge versteckt.
Holde: Tentakel für presidentill.



laga '80' Tie kamen aus dem Mente Resit 40 Sück schwebten piötzlieb auf unseren Moniteren: bewallnet auf gelithriteb. Sie welten runte Jahre wurden sie bunter, bewaffne-ter und gefährlicher. Au den Peu-lienen het sich nichts geändert: sie jeben, wir wien. Die Menzelbeit griend Benerbrier, den Bener litter an werden.









iter Springer

(nee "Wizhal")

Onne Extravallen achalite er sie viertacke Rolle mit Braveur. Er zog berte aus dem C 64 ein Farhenwangerland. Der Zeubaren mit seiner wehrhaften Katan brachle sogan hicht-Action-Spieler en den Jaystick. Acht Lavelte veller Traylennebande i lernte mit die additive Parhenminahung. Niedlick: Die Kalme mit dem wolf getupten Schwanz und dem Kamptanzun Motte: Einkochen.









Per Décare

(aus "Donkey Kong")
Tierioch: Erst schnappte er sich
die Herzdame, die herzerreißend
brüilke. Allig: Er kletherte auf das
höchete Berüst, des im finden
Konnas, stellte die wimmerndt Ledry zie und hüpfte mackahaft auf
und als, webei er das Gerüst verbog, Hamig: Als er dann nech mesenhaft Fässer nach unten schmiß,
reichte es. Mario ging rauf, um den
Jurschen wieder hinter Zuo-Bitte
zu bringen. Level für Level. Leiter
lier Leiter.



And the second of the second o



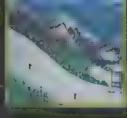


(aus "Gaisga 'A Tàis le Gafacile Ba Thir Banauson bailerlen i











Erst eine Kollisien mei einen schweren Raumschiffermeilen. Dann abgeleuset auf den Schild eines Bedengeschüten. Zwischendrin brutzeit ein weißer Lagerstrahf Titanlumverkleiteung au. Campeterspielsstelliten sind harte Berschen. Bie mmmen Flieger. Bie halten Schwass auf. Sie überleben alles. Netterweise lassen als sich ausbauen, mit Raketen, Lasern Weltenschüssen bestürken.

One Eisparion wer aine Qual-Rantilegen, Wintel kerrigieren, Drehung justieren und eeln mit Veildampt. Nendertmal zind wir angeschannet, umpadraht ader zerscheit. Weren wir sinmal drin, yah's neuen Teilestett, Skisven, trande Güter. Vieileicht soger uits Minelen? Mit descerader Sterne. tremde Euler, Vielleicht segar eine. Missien? Mit denerander Sterne-ninge, zespendusterem Wehn-zimmer und Papie gestem Ferne-her fehrte man sieht wie Suck Re-gars persönlich. Mette: Harte Männer parken soften



KI(t")

Ril")

Rockfard and wow vom Felasian. Laperwine Diamantan musien ee ooin, ble zu kundert gro Leval. Er wählte, buddelte und grub
arach. Steuerend stellten wir fest,
daß es unter der Erde auch tödliche
Blinker" und rechtsrolierende
Schmetserlinge" gab. Keiner kat
une je verraden, was er mit der Erde
gemacht hat.
Motte: Diamonds are a rocks best
friend



(aus Kevieus) Die ersten Spries im Dame Metallic Look schwebten in "Xeweistlic Loak schwebten in "Xa-vieus" Schöner sie die Lecklerung von Papis neuem BMW. Silber-grau; wenn men genau hinsah, blitzten ale irn imaginamen Sonnen-licht. Ven der Musik kennte mag Algträume bekommen, aler in der Sgielhalle wer der Autemat perma-ionet uersieht. kant umringt. Motto: Palieren



....



naus "Bubble Bebble", Nobelus", "Nov Zealand Siery")
Puzig, niedlich, süß: Syries mussen nicht immer wie Franken

siein aussehen. Kalegorie "Fruchtig": Die bla-senwertenden Brüder Bub und Rob schäumion 100 Levels long live Geganspieler mit Seifenblacon ein, werset sie sich in Diamanten Regenechisme and Fallahet was

Kategoria "Luitig": Das Medeil Nobulus". Dar tapsiga Knädel lip

Industries. Der tapatige Kneddel lipgeble durch Terme um die Spitze zu
erreichen. Kaum war er obenklappie der herm zusammen — 81ypheuseriek für Aussichutene.
Kalegerie "Putzig": "New Zeiland Stery": Es war einmet eine Kiwi namens Thü, deren Fraunde
wurden von einem Walroß entlicht;
— die Stery iel de harmies wie
Griesbene, den Spiel hatte en im
sich sich. Motie: Nauddein







WER WIRD DENN

GLEICH IN DIE LUFT GEHEN

helios



Nur nicht den Kopf verlieren. (Mega Orive)

in hochkaråtiger japanischer Spieleproduzent felert se nen Einstand als Software-Entwickler fürs Mega Drive: Mit "Phelios" liegt Namcots Erstling auf der 16-Bit-Konsole von Sega vor. Als ob man die Eigenständigkeit extra unterstreichen musse, erscheint be m Einschalten der Konsole erstmals nicht das blaublitzende Saga-Logo, sondern der Namcot-Schriftzug

Als Einstieds-Genre hat sich das Namcot Team die Ballerspielzunft ausgesücht. In sieben grafisch unterschiedlichen Leveln schiebt sich die Land schaft sanft von oben nach un len an Euch vorbei. Dabei habt Ihr einen prima Ausblick, denn Ihr schwebt hoch zu Roß dar Liber hinweg. Anlangs verterdigt man sich noch mit einem recht bescheidenen Schuß im Lauf des Spiels bescheren Extrakapseln mächtigere Walfen, die alterdings manchmal nur zeitlich begrenzt wirken Besonders bewährt haben sich - neben den obligatorischen Speed-Ups - die Berboote die widerspruchslos mitbaern Zielsichere Lenkraketen ein schlagkräftiger Seitwärtsschuß (prailt von Wänden ab) und ein extrem mächtiges Geschoß nach vorne sind auch mit dabei. Darüber hinaus steht Euch jederzeit ein "R-Type"-ähnlicher Beam-Schuß zur Verfügung, der dummerweise eine etwas längere Vorbereitungszeit erfordert. Läßt man den Feuerknopf zu früh



Sight nett aus und kann sogar sprechen: Artemis (Mega Orive)

Pr ma Premiere Phenos in zwar kein Ausnahmemodul aber allema e n technisch ladelioses and spielerisch durchdachtes Ballerspek Die Grabik takel macht ordentlich was her (ink usive aller feinstern Parallex Scrolling) die Levels

sind achon abwechslungsreich Extras kommen zur rechten Zeit und der Schwierigkeitsgrad ist



wor dasen um de Feinde erfolgreich zurückzuschlagen, muß man geschickt zwischen Norme . und Beam-Schuß (wah rand ar sich auf ädkann nicht geleuert werden) abwechseln Ein Bonus-Keyboard gebuhrt dem Musikurs dar stimmungs

voi e Matodien und knackige Sound Effekte aus dem Mega Drive herausgeholt has

Die Mega-Drive-Spie ie werden immer hes ser Was Phelios an Sound- and Grafikel lekten auflährt um Action-Fans an den Bildschirm zu lessein, erkennt man erst nach einigen Sitzungen Allein die zweite Há fle des ersten Levels schlägt in

Sachen Fluggeführ nahezu aues was ich bisher auf dem Bildschirm hatte. Muhelos wird auf



mehreren Ebenen in ale Richlungen gescrollt während Dut zende von Sprites den Spieler hektisch die Fauerlaste bearbeiten lassen Exzellentauch die Soundeffekte und die almosphärischen Musikstücke. Daß man nach Verlust eines Lebens vor Extrawation

and Speed Ups gesetzt wird mußte auch den erfolglosesten Spieler gnådig stimmen

los, ist die Wirkung deutsch schwächer.

Bevor Ever beflugeltes Pferd zu Boden fällt sind zwei feindtiche Treffer erlaubt Wurden alle (Pferde-)Leben verbraucht

fordern dre Continues zum We terspreten auf. Trickreich Wer den Schwierigkeitsgrad auf "Novice" stellt darf sich durch die ersten vier Level proheha lern

Genre Action Hersteller Namcol Zirka-Pre s 100 Mark

Sound 77 % Schwierigke tilleicht



Auf den ersten Bickein "Dragon Spirit - Nachfolger dennoch ein eigenständiges Baller-Spektakel (Mega Drive)

BLECH-BULLE

aß as die Polizei in zukünftigen Jahren mit der Verbrechensbekämpfung nicht ganz leicht haben wird, wissen wir alle spälestens seit dem Ki nostreiten "Robocop" Das Actionspiel "E-Swat" schlägt in die gleiche Kerbe. In nicht allzulerner Zukunft wird die Menschheit von einer weltumspannendan Terrororganisalion, genannt EYE, bedroht Die normale Polizei ist hilflos und so wird kurzerhand die Spezialtruppe "E-Swat" gegründet. Nur die besten Polizisten dürfen hier milmischen Die, die es geschafft haben kriegen eine dicke Rüstung statt einer Uniform, großkalibrige Waffen statt der einfachen 45er und einen Rucksack mit Paketenantrieb.

Euren Kamp! gegen die Finsterlinge von EYE beginnt Ihr als normaler Polizist, Nur mit e ner schnöden Handfeuerwalfe müßt Ihr nun die ersten beiden Aufträge, sprich Levels, uberstehen. Erst wenn die beiden ersten Endgegner eines Levels erledigt sind, gibt's die toile E-Swat-Ausstattung, Ahn-Isch wie beim Action-Knüller "Super-Shinobi" kann Euer Sprite rennen knien und hüpfan später mittels Jet-Pack sogar kurzzeitig fliegen.

In den vertikal und horizontal scrol enden Levels greifen Euch Verbrecher mit MGs, granatenwerlende Roboter Bio-Monster aus dem Genlabor, Kanairation und andere unfreundliche Gesellen an Um den Feinden Herr zu werden findet der unerschrockene Held ab der dritten Spieistufe

Martin mag sagen. was or wif mir persönlich negt "E-Swat etwas näher am Spielerherzen als das technisch eindrucks voltere Super Shinobi" Und das aus nur e nem einzigen Grund: Meine Polizi sten-Sprites teben länger Der Schwie-

bar, sondern läßt ungeubten Spielern auch ein Chance, etwas weiter als nur bis zum zweiten Level zu kommen. Aber nicht nur der Schwierigke tsgrad stimmt



Ein Polizist im schleimverseuchten Genlabor: Kann das gulgehen? (Mega Drive)

feine Extrawaften Ein dicker Flammenwerfer ist ebenso im Repertoire wie Raketen und ein spezieller Superschuß, dieser läßt sich aber nur einmai nach dem Aufsammeln verwenden. Je nach Spielsnuation dürft Ihr auf Knopfdruck eine der eingesammelten Waffen aktivieren. Ab und an gibt's auch Extras, die verbrauchte Lebensenergie zurückbringen oder den Tre bstofftank des Raketenrucksacks wieder auffulen Aber nicht nur feindliche Spriteformationen wollen dem Huter des Gesetzes ans Leder Hindernisse mussen umgan gen oder übersprungen werden, und Energiefelder zehren am Lebenssaft Eurer Spielfigur. Sinkt der Energiepegel auf dan Nul punkt, tritt ein neuer Polizist an die Stelle des alten Wenn alle Leben verbraucht sind, geht's von vorne los, mh

> Alle Extras sind an dem Platz, an dem man sie am nötigsten braucht, jeder Geg ner und jeder Ober Finstering ist mit wohlüberlegter Taktik zu besiegen Technisch zeigt sich E Swat von einer angenehmen Serie Warleo die ersten beiden

rigkeilsgrad ist nicht nur einstell- Levels noch mit magerer Grafik auf so steigert sich das späler bis zu leinsten Bilderorgien. E. Swat ist ganau das Richtige für Spieler, die Super-Shinobi noch night im Schlaf durchspielen



Viele Hindernisse warten im füniten Level (Mega Drive)

Graubt man zu Beginn noch einen auf Science-fiction getrimmen Shinob Verschnilt yor sich zu haben ander man seine Meinung nach kurzer Einscielzeit sehr schnell Je hö her der Level, deslo schöner die Grahk und desto spielensch

Gegner und Hindernisse Affen voran der schaurig-schöne vierte Level mit seinen "Aliens"-verwandten Gegnern und der schlei- nissen

migen Masse an Wänder und auf Gan gen ist sein Geld wert E Swat ist ein linion-Ireuer Vertreter des Min Taktik schaff ichjeden-Gegner Kuitea Die Brillanz von Super Shinobil wird zwar nicht erreicht aber Fans davon soll-Ion sich auch von "E

gehaltvoller präsentieren sich Swat" angesprochen fühlen Dank der drei Schwierigkeitsgrade kommen sogar weniger gewiefte Spieler zu Erfolgserleb



Genre Action Hersteller Sega, Zirka-Preis, 100 Mark

MEGA DRIVE

Grafik: 74 % Sound 62% Schwierigkeit: leicht



Das ist es – offiziell Videospielen neu definiert



16 hit ferhalk derzeit höchster technischer Standard

68 DODer Hauptprozessor erstmelig serienmäßig integried

Original-Technik der Spielhallenmaschinen

Graphik - und Faund gualitet den Automaten ontsprodond

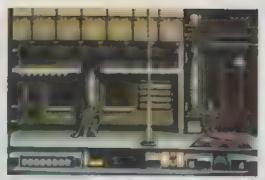
Francis to the south of the first of the state of the sta

The spirit and the price for the form of the first and become for the price and the spirit and t

Wir bringen das Spielhallen-Erlebnis nach Hause



The state of the s



Graffix and Sound vom Atterfemsten (Mega Drive)

DIE GROSSE FLATTER

und

er beflugelte Held zahlioser Comics, TV-Serien boxt sich der schwarze Korund Kinof Ime setzt zum Landeanflug auf das Mega Drive an Bildschirm frei für "Bat man" im Vergleich zur körzlich erschieneren Game Boy-Version hat Sunsoft den Flattermann einer "Schönheitsoperation" unterzogen Dabei wurde nicht nur dessen Optik aufpoliert, auch das Drehbuch mußte dranglauben. Sechs neue Aufträge fordern allesamt Geschicklichkeit und II nie Reaktionen von Euch

In den ersten drei Miss anen geht's mächtig zur Sache. Während Ihr elegant durch die Straßen von Gotham City wandelt, greifen bewaffnete Schergen des Bösewichtes Joker an Mit freundlich gemeinten Fußtritten

Was für eine Musik! Neben der edien Grafik sind die gran diosen Songs mit das Besie an die sem Modul Spielerisch fällt die Mega-Drive-Version ge genüber der tollen Geme Boy-Variante zwar etwas ab, pla ziert sich aber teo

far in den vorderen Rängen. Einige Missionen erinnern ent fernt an "Super Shinobi", ohne sar den Weg frei Zur Not springt er über ein Hindernis einfach hinweg. In ganz aussichtslosen Situationen solllhr shurikan-ähnliche tet Wurfgeschosse einsetzen, die allerdings nur begrenzt verfügbar sind. Um sich auf eine höher gelegene Plattform zu hieven trägt Batman einen Enterhaken bei sich, den er jederzeit auswerfen kann in späteren Missionen mußt Ihr Euer Können als Pelot unter Beweis stellen. Am Steuer des Batmobils (am Boden und in der Luft - jeweils vor horizontal scrollenden Szenarien) fährt und schießt man sich den Weg 170). Continues und ein Option-Menû taden zu längeren Bat-Sessions ein. mg

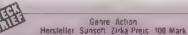
Handkantenschlägen

sen Klasse heranzukommen Wervor pixelgenauen Sprungen and viel Prugel-Szenen nicht zuruckschreckt der wird ansprechend bedierff. Leider gibt's so gut wie keine Extras Jedio-

lich neue Exercie

ellerdings an des

mehr Wurtgeschosse und Extraleben kann man einheim 900



MEGA DRIVE

Grafik 80%

Sound 88%

Schwierigkeit schwer



Grimmige Robotes fighten bis zum Kurzschluß (Mega Drive)

QUARTERBACKS AUS STAHL

merican Football? Buh, selten so gelangweill Bei einem "Cyberball '-Spie ist viel mehr los. Die Grundregeln entsprechen denen von Football, bieten aber einige spaBige Neuerungen So trelen in sechs Spielabschnitten drei Minuten statt gebrechlicher Menschen knuppelharte Kampfroboter gegeneinander an. Mit allerlei taktischen Spietzügen, Pässen und Haken versucht die Mannschaft n Ballbesitz, die Grundlinie der gegnenschen Spielfeldhälfte zu erreichen. Alizuv ei Versuche hat man aber nicht. Der Ball aus Metall wird imhe Ber, explodient schließlich, jagt dabei oft einen Roboter in die Luft und das andere Team kommt in Ballbesitz, Vor dem Balgen um den Ball ist bei der Wahi des nächsten Spielzugs auch g asklere Tekt k petragi

Die taufrische Mega Drive-Version von Ataris Automaten-Actionsportspiel bietet einen feinen Liga-Modus mit Tabelle Nach jedem Spieltag erfahrt Ihr ein Paßwort um später beim seiben Stand weiterspielen zu können. Au-Berdem im Angebot: yler Schwierigke tsgrade, Zwei-Spleier-Modus und eine Prise Taktik. Von den Prämien für gute Resultate könnt Ihr bessere und schnellere Roboter für Euer Cyberball-Team kaufen. Drei unterschiedlich teure Typen stehen für jede Position zur Ver-

Alle Texte auf dem Bildschirm sind freundlicherweise in Englisch und nicht in Japanisch.

Angesichts dieser brillanten Mega Drive-Limselzung fallt einem erst ochtig auf, wie schlam-

pia die Computer Versionen von Cyberball ausgefallen sind Wohldem der Segas 16-Bit-Videospiel hat denn hier ellerigho sib sbruw

Spielidee glänzend realisiert Die Grafik stierfrauschischnett och vor allem die hervorra-

gende Spielbarkeit macht das Modulizu einem Leckerbissen lür alle die sich mit den American Football-Recein

auskennen (wichtige Voraussetzungt) Die vier Schwierig keilsgrade, der gute Liga-Modua und die Sportschau-mäßigs

Wiederholung besonders geungener Spielzüge runden das ladellose Programm ab.

Genre Spart Hersieller Sega 7 rka Preis 100 Mark

MEGA-DRIVE

Grafix 70%

Spund 59%

Schwierigkeit einstellbar





Vorsicht, der Teufel (auert) (PC Engine)



Je später der Level, desta größer die Sprites (PC Engine)

TEUFUISCH GUT

sigeht doch nichts über einen guten, alten Flipper An dem man ein Freispiel nach dem anderen holt und so richtig schön seine Aqabreagieren gressionen kann, Dank "Devil Crush" haben wir jetzt auch auf der PC-Engine das Vergnügen. Gegenüber einem herkömm-Tchen Flipper, wartet 'Devil Crush" alterdings mit einigen Besonderheiten auf Unsere Kugel wird nicht von simplen "Bumpern" durch die Gegend geschossen, sondern Lefert sich heiße Duelle mit niedlich animierten Monster Sprites Drachen spucker Feuer und Totenschädel verhöhnen uns, wenn die Kagel ins Aus geht. Überall auf der Sp elliäche marschieren Zombies Zwerge Ritter und Zauberer herum. Trifft man

d e I nsteren Gesellen mit der Kugel, dann verzeichnet unser Punktekonto einen satten Zugewinn, Drei Flipper-Paare sorgen, verteilt über die Spielfläche, für den nötigen Antrieb. Hat man hier den nchtigen Schwung heraus dann legt die Kugel Eingänge zu insgesamt sechs Bonusteveln frei, in denen gemeine Ober-Monster auf uns warten Zwei Spieler können gegeneinander antreten und h re Spieistände lassen sich komfortabel mit Paßwörtern speichern Danebenhat Devil Crush" alles, was auch ein 'echter" Flopper bietet Ex-Irabālle und eine Endzahl Austosung sind ebenso vorhanden, wie ein Doppel- bis Neunfach-Bonus, Auch gefuhlyoiles Rutteln ist mit dem Joypad möglich

Devil Crush" (8) der beste F pper den thr jemals au-Berhalb einer Spielhalle zwischen den Fingern jet ab hab: School nach wer-gr A. cen bhaken is verge a sen das man Nor vor dem 8 idschirm sitzt Das Scrolling

fühlvall bedienen gezielte Schusse und Stopbälle sind damit kein Problem Es ist eine Freude dem Monstergewusel auf dem Monitor zuzuschauen. Die detailroiche Grafik wartet standig mit Francis Marie Park Tool

sich wunderbar ge

Spie automobile to automobile to automobile to automobile filipper automobile filipper

ist dermaßen weich, daß die gen auf "Devil Crush ist eine

Genre Geschicklichke t Hersteller Naxet Zirka-Preis, 100 Mark

PC-ENGINI

Sound 60%

Schwierigkelf: mitte!

DIE NINJAS. DIE ICH RIEF

och immer nicht genug von Samurais und Shinobis, von fliegenden Shuriken und übenebensgroßen Endlevel-Gegnern? Wenn nicht, könnt Ihr mit der Umsetzung des Irem-Automaten "Ninja Spirit" all diese bewährten Elemente erneut auf Euren Bedschirm holen. Ihr selbst stellert dabei mal wieder einen Ninja der rachedurstigsten Sorte. Vier verschiedene Waffen trägt er unter se ner Kulle, um für sieben von links nach rechts scrollende Level voller Feinde genustet zu sein. Wie in jedem japanischen Videospiel dieses Baujahrs erwartet den Spieler am Ende einer Aufstallung ein besonders bösartiger Kämpfer von teilweise bildschirmfuliender Körpergröße. "Sefect"- und

Button des Joypad werden zu Wahl und Gebrauch der Waffen benutzt, mit der zweiten Federlaste wird gesprungen Da sich der Feind in diesem Spiel leider wieder einmal leicht in der Übermacht befindet, lassen einige der gefällten Gegner freundlicherweise Bonusgegenstände wie beispielsweise Smart Bombs and Schutzschilder zurack Ebenfalis aufsammeln kann man zwei Doppelgänger, die unserem Helden folgen und jeden seiner Sprunge und Schläge imitieren. Mit dieser Eskorte und der unbegrenzten Continue-Funktion hat man sogar im extrem schweren 'Arcade' -Modus noch e ne Uberlebenschance. Dort get. Ein Treffer und man kann sich vom ersten der vier Leben verabschieden

An den Automalen habe ich mich nie herangetraut, und so war ich froh, diehektische Kampfspiel in seiner ganzen grafischen Prachi auf der PC-Engine zu sehen. Mit drei Spielliguren gleich zerko schwächliche

tet tatsächlich fast dreifachen dieser feinen Umsetzung wahr Spielspaß Präzise Steuerung scheinlich nicht ang anhalten

out!

und gnadiga Kolli sipnsablrage (die Gegner verputien beinahe noch bevor die Feuerlasie gedruckt wurde) schaffen schneil e ne angenehme "ich bin unbesiegbar Atmosphäre. Zum Gluck gibt es den

Arcade Modes Feinde aufzum schen bedeu- sonst würde der Spielspaß an



Genre: Action

Sound 68%

Hersteller frem 7linka Preis 100 Mark

C-ENGINE

Grafik 80% s

Schwierigkelt mittel



Ich hab' Dich im Visier, zur Belohnung gibt's ein Bier (PC-Engine)



Museumsstück, Einer der ersten Ballerspiel-Endgegner (PC-Engine)

GNADENLOS GUT

er vor gut zwei Jahren. Als Krönung marschieren in eine Spielhaile ging wuchlige Endgegner auf, die und die ansässigen Ballerspiel-Freaks nach ihrer Meinung zu "Image Fight" fragte, vernahm als erstes einen tiefan Seufzer, der von einem hilfesuchenden Schulterzucken begleitet wurde Selbsi die absoluten Action-Kings, die "A-Type" mit verbundenen Augen durchspieten, scheiterten an Irems verlikal scrollenden Baller-Alptraum. Die PC Engine-Besitzer sind hier besser dran isle dürfen bei der Umsetzung unter vier Schwierigkeitsgraden auswählen

Image Fight bietet für ein Ballerspiel relativ viet Innovatives. Eine Menge Feinde, die in den fünf Leveis auftreten wurden bisher in keinem Konkurrenzprodukt gesichtet

sich recht eigentümlich verhalten Auch das Extrawalfen-Arsenal ist beachtlich Besonders beim Einsammela der Berboote ist taktisches Fingerspitzengefühl gefragt. Nimmt man sie auf wenn sie gerade blau eingefärbt sind, ballern die Zusatzgeschütze konsequent nach oben - für Gegner, die von der Seite angreifen, recht unpraktisch. Rote Beiboote hingegen feuern immer in die entgegengesetzte Richtung, n die man lenkt. Zusätzlich könnt Ihr Euer Raumschiff noch mit einer von neun "Hauptwaffen" verstärken Gesichtet wurden u.a. Laser Billard-, Streu- und Kugel-Schuß, bis hin zur zuschaltbaren Energiebarnera, mo

Selten habe ich ein konsequent durchdachtes Salierspiel gesehen. Jadar Feind wurde pixelgenau plazieri and hat eine ganz best mmte Aufgabe die er pllichtschuldig auslührt Ohne Wissen, wann well

cher Gegner wo aultaucht und welche Extra Stelle brauche, ist man total langsamer



verloren. Image Fight ist ebenso ma timerend schwer Wer schon bei 'Thunder Force Itl. Probleme halte der sollte (mage Fight night agruh ren Action-Spezia listen durten sich auf eine beinhade aber sehr selten un

faire Herausforderung freuen waffe ich an einer bestimmten. Leider wird das Spiel ab und zu

Genre Action Hersteller frem, Zirka-Preis, 100 Mark

PC-ENGINE

Grafik: 70% Sound: 57 % Schwiertgkeit: schwer

PIONIER-PENG-PENG

den Chefetagen der japanischen Spieleffrmen schweben momentan auf einer Nostalgie-Wolke Nachdem man Tailo's Baller-Papi Space Invaders" vor kurzem auf der PC-Engine wieder zum Leben erweckt hat ferent nun Namcot's "Xevrous" ein elektronisches Comeback Der Urvater der vertikal scrollenden Batterspiele wurde sowohl onginalgetreu umgesetzt als auch in der erweiterten Fassung (genannt "Fardraut") einer Frischzellenkur unterzogen

In beiden Versionen fliegt glänzendes silbern Raumschiff über ein Landschafts-Szenario hinweg und ballert sich mit einem zierlichen Schuß nach vorne den Weg frei Die landgestützten

ie Damen und Herren in Geschütze werden mit geziell abgeworfenen Bomben (in unbeschränkter Anzahl vorhanden) zerstört. Zu diesem Zweck sieht man ständig ein Fadenkreuz vor dem Raumschiff schweben, das den Einschlagsort lokalisiert. Die Auswahl an feindlichen Fliegern (rücken selbstre-dend im Formationsflug an) ist leider nicht allzu üppig. Als Höhepunki wartet von Zeit zu Zeit ein schußstarker Endgegner auf, der sein Aussehen im Lauf des Spiels nicht großartig verändert im 90er-Remox gibt's zusätzlich ein paar Extrawaffen und eine Begleitmusik unterstützt die Onginal-Soundeflekte des Vorbi des. Gebolen werden u.a. ein größeres Fadenkreuz, ein breiter gefächerter Schuß und Punkte-Boni,

Wie die Zeil ver geht! Vor knapp acht Jahren war ich von der unglaubuchea" Spieler schen Abwechs lung und der atemberaubenden" melallischen Graf K von Xevious hin-Heute December entlockt es mir nur

noch ein milieidiges Lächeln and mein Blick schweift sehnsuchlig zum "Gunhed" - Modul

dem 90er Remix wurde leider viel verschenkt. Die Grafik blieb gleich lediglich ein paar windige Extras und ein neues Masik stack hal man hin zugefügt Das ist zu wenig Ganz ehrlich: Dann spiele ch schon lleber das

fehlerfrei umgesetzte Original - und sei's nur um der alter Zeiten willen

Genra Action Hersteller Namcot, Zirka-Preis, 100 Mark

Graffic 37%

Sound: 33%

Schwierigkeit mittel





Bis zu vier Spieler können rackern, pritschen und baggem (PC-Engine)



Goldgräber anno 1990: wenig Unterschied zum Urahn (PC-Engine)

LEISE RIESELT DER SAND

ohl dem, der die schö-ne Sportart Volleyball nicht immer im Saurer-Schweiß-Ambiente schumm-Turnhal en ausüben mu8. Wer in der Nähe eines Strandes wohnt, der frei von Algen-, Öl- und sonstigen Teppichen ist, baggert und schmellert kurzerhand im Sand Die Freuden des Strand-Volleyballs vermittell "World Beach Volley" nunauch dem PC-Engine-Besit-

Zu Beginn habt Ihr die Wahi zwischen einem Traningsspiel und einem Turnier. In jedem Team gibt es zwei Mannschaften, von denen beliebig viele vom Computer ubernommen werden. Beim Turnier bekommt Ihr ein Paßwort verraten, wenn the ein Match gewonnen hebt. Wer

In ein Turnier sollle sich nur frauen, wer sich in Jbungspar tien mit der Steue rung yertraul gemacht hat Da war den die Bälle in einemaglichen Tampo geschmettert. daß jede Sanddune er schrocken das Wete suchl hand man

oft keine Zeil hall vernunftig zu sehen bietet das Modul keine Part en zu spielen, soiltet Ihr lichnt sich für Fans des Genres

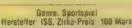
einen Joypad-Adapter für seine Engine hat, kann mit elnem Freund im Team antreten. Neben den Spielfiguren (die unterschiedlich talentiert in bestimmten Kategorien sind) könnt lhr im Trainingsmodus auch eines von drei Spielfeldern wählen oder im "Easy"-Modus antreten, bei dem das Geschehen wesentich langsamer abläuft. Gezählt wird nach den Voileyball-Regeln. Wer zuerst 15 Punkte hat, gewinnt einen Satz. Die beiden Feuerknöpfe dienen zum Springen und Schlagen des Balls

Im Lauf des Spiels läßt die Kraft bei den Balkunstlern nach Ihr habt eine begrenzte Anzahl von Energiepullen zur Verfügung, um die moden Recken wieder ein bischen au!zupowem.



leyballspieler abgereagieren) Um wirklich gute weiteren Blößen Der Kauf





PC-ENGINE

Grafik 43 % Sound: 38%

Schwierigkeit, mittel

60%

RÜSTIGER RENTNER

ach 'Space Invaders' und "Xevious" schaut ein weiterer aller Bekannter auf Besuch im Modulschacht der PC-Engine verbei. Der berühmt-berüchtigte "Lode Runner" ist wieder unterwegs und hechtet gierig Goldklumpen hinterher Sein Alter (immerhin satte sieben Jahre) merkt man ihm deutlich an, die Verjüngungskur "Made în Japan" hat nur wenig Wirkung gezeigt Statt bildschirmgroßen Leveln gibt's letzt scrollende Labyrinthe Dort findet man nach wie vor Ziegelstein-Plattformen, Goldklumpen, Leitern und Stangen zum Entlanghangeln Auch die Feinde. vor denen Lode Runner ständig fluchtet, sind auf die bewahrte Methode zu überlisten Per Feuerknopf-Druck

wird ein Loch in den Boden gegraben, in das die Gegner hoftentlich) hineinfallen Nach kurzer Zeit schließt sich die Mulde und der Schurke verschwindet kurzzeitig ehe er an anderer Stel e wieder zum Leben erwacht

Erst wenn alle Goldstücke aufgesammelt wurden, öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level. Als Belohnung winkt dann immer ein frisches Paßwort Wem die 100 vorgefertigten Levernicht reichen, der kann mit dem Editor eigene Spielfelder entwerten. Diese durfen auf dem **Backup-Booster gespeichert** werden. Ohne das praktische Speicherkästchen ist den selbst gestalteten Levers ein recht vergängliches Leben beschert Bis daß der Netzstacker una scheidet

Mit etwas mehr Liebe zum Deta hålte man die Neuauliage des Spielekiassikers schon programmieren Kön nen Die Umset zung macht durchgehend einen recht matten Endruck Das Andert allerdings nichts am

zip von Lode Runner Freut täuscht über die spielerische Euch auf eine würzige Mi-

ent so

schung Eus Ge schicklichkerls- und Taki kelementen

Wer schon m Be silz von anderen "ode Runner Versionen ist der braucht die PC-Engine-Umselzung nicht zu kauten Alla anda ren sollien ein Probesolel diskieren

nach wie vor prima Spielprin. Der erste mude Eindruck Klasse hinweg



Genre. Geschicknichke I Hersteller: Pek-In-Video, Zirka-Prets: 100 Mark

PC-ENGINE

Grafix 27% Sound 20%

Sohw erigkeit, mitte

73%



Wilssi Du zu den Fischen geh'n bleibst Du besser ganz ruhig steh'n (NES)



Im Wellenbaum da tobt der Bär. Monster schlagen mag ich sehr (NES)

WASSERBOMBEN-VETERAN

rst war es indiziert dann klarmachen). Wer erstmal kam es wieder runter - kaum einem Programm war so ein umstrittenes Wechselspiel mit dem Index beschert wie "Silent Service" Der Computer-Klass ker erscheint nach vier Jahren für das NES, die Umsetzung besorgte das Softwarehaus Rare. Spielziel ist es immer noch, im zweiten Weltkrieg möglichst viale Bruttoregistertonnen zu den pazifischen Fischen zu schicken - selbstversländlich mit einem amerikanschen U-Boot In der Simulation lat night nur simples Rumknallen mit der Bordkanone gefragt, sondern viel takt-sches Gespür (vor allem dann, wenn zwei feind che Zerstörer die Wasserbomben

xam es vom Index dann üben will, kann das gelahrfos wurde es re-indiziert, dann in der "Practice"-Mission Vier Schrott-Tanker stehen in Schaschlik-Stellung Spalier und warten auf den schnitte gen Torpedo. Schwieriger wird's schon bei den sechs 'Convoy Actions", ber denen die Zerstörer mit scharfen Geschossen ballem Wer sich hier sicher fühlt sollte eine "War Patrol" versuchen die über 58 Tage klaustrophobisches Konservendosenfeeling vermittelt

Man hat gegenüber dem Original nur wenig ab-specken mussen. Von der zoombaren Landkarte bis zum Torpedo ist altes da, was des Seebaren Herz erfreut Einziges Manko: Der High Score kann nicht gespeichert werden

Se ten hat mich ein Spie so in seinen Bann gezogen tuch nach vier Jah ren Obwohl inzwi schen technisch aberhoit (vor allem die Grafik auf dem Nintendo bei damis verwas .ed recht Jussieht), bleibt Si

lent Service in punc to Spie 18 keet unabe offen Es macht einlach Spall ane terrico de militar hier The Patrouille and durchzuzitlern matikke a 5 will ke hat



Super 13

ob man den fet en Tanser nuch unte die Was abeilla che schicker ko bevor de Zastae andampit Dr. Billi der Gegenspiele und Ol- und S. WOB.FIET des (8 or womman as hite desc im 50 , cy 101 / ba

ich kann das Sille indem eine

Genre: Simulation Hersteller Konami, Zirka-Preis 90 Mark

NINTENDO Grafik 59%

20%

Sound 40%

Schwierigker einste Ibar

HELDENHAFT VON AST ZU AST

Kana

Stadt unter dem großen Weltenbaum Dieser Baum ist so groß, daß sogar Dörfer und Stadle in ihm Platz haben Leider wird das friedliche Leben der Elfen empfindlich gestört. Meterortenschauer regnen auf den Baum nieder und lebenswichtige Brunnen versiegen plötzlich. Nur ein Held kann diesem Unheit das von bösen Mächten angezetteit worden ist. Einhalt gebieten

In dem Action-Adventure Rollenspieleinschlag "Faxanadu" (das übrigens "Y's" Machern von den stammt) steuert thr das obligalorische Heldensprite auf seiner Rettungsaktion. Euer Held kann auf Knopfdruck springen, repnen und mit Waltengewalt Monster ver-

Seit langer Zeit lebt das prugeln. Sogar mit mag-Volk der Elfen in einer schen Kräften könnt Ihr gegen die zahlreichen Feinde vorgehen. Das für die zahlre chen Einkäule nötige Klein-geld gibt a durchs "Monster umnieten" Erfreuicherweise steigen Eure Erfahrungspunkte mit jedem umgepusteten Feind; habi Ihreine best mmte Anzahl Punkte erreicht könnt Ihr Euch befördem lassen Ähnlich wie in "Zelda II" seht Ihr das Spielgeschehen aus einer Seitenansicht. Die einze nen Bildschirms werden allerdings nicht gescrollt, sondern "umgeblätter!" Stirbt der Retter mal den He dentod, fångt er in der allen Erfahrungsklasse wieder an. Zusätzlich gibt es ein feines Paßwort, mit dem Ihr spåter an eiter Stelle wieder antangen dürft

ber on das Moduli Faxanadu" habe staubt mein NES nicht mehr ein Diese Mischung aus Zeida II" "Y's and "Castievan a bringl awar spiele risch nichts grundbreper Neugs macht aber trotzdem einen Heiden

spaß. Viele Gegenslände, zahr. Weilenbaum nach oben kiel reiche Monster, ein höllisch tert steigt die Qualität der Gra großes Spielfeld und ein Hau fiken ganz gewalt g

len leichter Rätsel sorgen für die nölge Kurzweil Oh ne Englischkennt misse geht aller dings auch hier nichts. Besonders schmuck ist die Bilderpracht. sight's am Antang mager aus, le weiler man aber in dem



Genre Action-Adventure Hersteller Nintendo, Zirke-Preis, 90 Mark

76% Schwierigkelt, mittel

Grafin, 54% Sound 33%



Zwar

THE WINE TO THE THE ST. Der neue einzigartige Sammelordner von **POWER PLAY** Das ist der emzigertige Sommelardnar für alle FOWER TIPS ruck zuck paret haben wollen. Der Zu kaufen, nür hier bei POWER PLAYI Soeziell fü POWER PLAYLeser Bestell-Gutschein Ja, ich will Exemplare des POWER T. D.S. Ordobes zum Spin, signer inn 4 PM 1/1/2 agarh versandrasten. Die Bezeitung erfolg nach einam der Rechnung

Bitte austrillen und auf frankierte Posklarte kieben, an Computer Service Ernst Jos^a, Marist & Technik Leser Service, Postfach, 14,0220, 8000 Mynchen, 5



Sind Sprites wirklich schwindelfrei? (Nintendo)



Droht die Kugel zu verschwinden, wurd' ich das verhindern (Nintendo)

DOPPELT HÄLT BESSER

m Amerika einer postnu- einen schwarzen Gürtel traklearen Zukunti sind für die beiden Raufbolde und Schwarzgürtel 8 lly und Jimmy Lee, He den des Kultautomaten "Double Dragon", harte Zeiten angebrochen Sowohl Billys Freundin Merion als auch die gesamte Kampfsportschule der Bruder wird in kurzer Folge von Angehörlgen der berüchtigten Schlägerbande "Black Shadow Warriors" vom Erdboden weggeputzt. Derart jeglicher Freizeitbevernünftigen schäftigung beraubt siehl einer großangelegten Vergellungsaktion von wahlweise e nem oder zwei der Bruder nichts mehr im Wege. Der Oberbösewicht der "BSW" sieht's mit Grauen und schickt den beiden kurzerhand alles entgegen, was verzichtet.

gen kann. Er selbst tritt den laktischen Rückzug ins tiefste Verlies seines fallenstarrenden Schlosses an Neun Levels mussen von unter nach oben und von Links nach rechts mit Schlägen und Tritten von jeglichem Leben befreit werden, bis der/die Spieler dem Oberbosewicht selbst in seinem geheimen Hauptquartier gegenüberstehen Drei Leben, jedes mit einer großzugigen Menge Energie ausgestattet, elf verschiedene teilweise aufein ander aufbauende Schläge und Tritte, sowie eine ganze Palette von Nahkampfwaffen und Wurfgeschossen stehen den beiden Spielern zur Verfügung. Auf eine Continue-Option wurde diesmal jedoch

Auch wenn es nicht moiner Moralvorstatiung entapricht: Bei Double Dragon Il macht es Spaß stundenlang Sprites uber den Blidschirm zu prüge n Obwohl Heiden und Bosewichte nicht besonders groß ge-

raten sind wurden Mienenspiel und Bewegung kann auch die abgelutschte der Figuren beim Austalien und brutate Spielidee nicht viel und Einstecken der diversen



Schläge wirklich wilzig animiert. Dar gesamle Aufbau des Scieles mil Intro den neun vollkommen umer schiedlich großen Levels und den Zw schengrafiken und texten Iraqt weiler hin zur guten Almosphäre bei Daran

Genre Action Hersteller Acclaim, Zirka-Preis: 98 Mark

NINTENDO

Grabik: 73% Sound 64 1/2 Schwierigkait mittel

FLIPPER MIT

m Gegensatz zu den meisten anderen Videospiel-Fippern hat man bei "Pin-Bot 'versucht dem mechanischen Arcade-Vorbild mög ichst nahe zu kommen. So blickt man realitätsnah von schräg oben und nicht aus der Vogelperspektive auf den Flipper Danicht das komplette Spielfeld der Länge nach auf den Bildschirm paßt, wird entsprechend gescrollt Das Besondere dabe ist daß sich nicht der ganze Flipper bewedt Der untere Abschnitt in dem sich die beiden Bumper befinden (mit denen man die Kugel tunlichst im Spiel halten solite), bleibt immer sichtbar. So ist gewährleistet daß man die entscheidende Zone immer im Blick hat

Alle Spieleelmente sind 'Arcade-geprült', denn Pin-

Original-Standflippers Kugel-Königs Williams. Das englische Programmier-Team Rare (bekannt durch "R C Pro-Am") hat the im Auftrag von Nintendo umgesetzt. Auf dem Spielfeld tummeln sich natürlich eine Menge Bumper, diverse Targets zum Abschießen und viele Punkte-Multiplikatoren. Wer besonders geschickt flippert, darf mit mehreren Kugetn gleichzeitig spielen. Schließlich ändert sich sogar das Spie feld etwas, wenn eine bestimmte Aufgabenstellung gelöst wurde. Sollte die Kugel den beiden "Schlupflöchern" an den Seiten bedrohlich nahe kommen, dari man per Tastendruck den Flipper etwas 'anrempeln" - von inks wie von rechts.

But ist die Adaption eines



gung litt zwar or denliich und vermittelt ein gutes Filp per-Gelühl aberdie Anzahi der Spielele mente ist doch reichlich limitiert. Mir lat Pin-Bot viel zu eintönig Man llippert schon gerne eine Runde, aber auf Dauer kommi leider

Langeweile auf Besser als der versight kein Mensch) Das trifft leider teilweise auch auf erste Nintendo-Flipper ist Pin das Spiel zu. Die Kugelbawe-Bot allerdings schon



Mere: Geschicklichkeit Hersteller Hintendo, Zirke Press. 80 Mark

NINTENDO Grafilic 54 %

Sound 33 %

Schwierigkeit: mittel



70007

56%

POWER TESTS COMPUTER-SPIELE



Riech an meinen Auspuffgasen (Masier System)



Turnen ist eine von funt Disz plinen (Master System)

TRATEGIE STATT SPECIAL FX

enn man's chiden Pre sunterschied zwischen Original Spie automadem ten Super Monaco Grand Prx (ca 25000 Mark) und Sega Master System plus Modurica, 350 Mark) vor Augen halt sollte es einen nicht wundern wenn zw. schen Vorbild und Umset zung ein gewisser Unterschied besteht. Zwar wurde be der Heimversion des spektakulären Autorennens auch auf 3D-Graf kizuruckge. griffen doch ist diese weit wenger detail eft als beim Arcade Original Dafur stiber der Master System version Bridschirm gespillet Wahrend im oberen Bereich wich de informationen wie Streckenverlauf und Geschwindigke ti grafisch prasentiert werden sieht man n den beiden restlichen Bild schem Dritten eves de Strecke lus der Sicht des Fahrers auf einen zux mmen. We in hira leine startet. fährt unten der Computer mit m. Zwei Spieler Modus, darf ein Kumpe ebenfalls zum Joypad greifen um sich für den nachsten der insgesamt 16 Grand Prix Swedken, zu qualitzieren müßt hilmindestens den sechsten Piatz belegen. Der versich auf graf. de durch das Einfügen taxt scher Elemente wellgemacht vor dem Start des Rennens durft or Even Fitzer nd vidue i zusammenbastein jewe is vier verschiedene Moldren Spaker and Reifen sowe Altomatik und Handschallung stehen zur Auswahl ma

Wenn man sich vom ersien Wie sight den das aus? Schleck erholl has dann ka n S.per Menace Grand Prix auch au dem Ma sta System ans an dig un ernailen Es or negrt awar etwas World Grand Pox" gewinnt

mmerhin Die Gra Ek Hutscht o dent ich die Wusk nant nicht und das Spiel geluh 5, uberra schend gur B's auf die etwas gewoh nungsbedt 11 ge Steuerung bei der manuellen Gangschallung , Hoch nchi une wa

durch Taki k Intermezzo und an Fahr und E gensland gkeit

kein außerplanmaßige Bosen Zwa Spieler Modus a lendings slop not g. Fu. PS Freaks eine willkommene Neutre

> Genre Rennspiel Hersteller Sega Zirka Preis 90 Mark

HASTER SYSTEM

Grafik 63% Sound 52% Schwier ake Limitel

GRUFTI-GAMES

as 1984 auf dem C 64 ein Riesen-Computer spent var st sechs lahre spate world mmer noch gut genug for das Master System in einer leicht abde speckten. Versich erscheint etzi der sechs Jahre alte Epvx Hilassiker Summer Games als Sega Mortu-Von den ursprung on acht Diszip nen sind aus Spell cherp rizgranden nur finf ubridget leben 100 Meter Tyrmsp. noen Schwimmen Staphochsprung und

Meh ere Spieler können an einem Turner teinich nen thren Namen eingeben und s higher Nation aussuchen Ly da Sic starten water De Bes est noen po Disamo e schenen niger We treat if uste Bei den Sportarten kommt es vor allem auf Timing and Geschick an am Höchstleistungen zu erzielen Nurbe m 100 Meter Lauf st nackte Kraff get agt, denn hier macht, hir Eureni Läufer durch schoeles Drucken der beiden Feuerknopte Beine Beiden technischen Diszipinen Tuinen und Tirmspringen hab! the mehrere versuche deren Qualitat von einer Computer any bewertet wild Beim Schwimmen kommt es wiede aufs Feuerknopfdrucken an laber richt Hek lik sondern Gleinhmaßigkeit ist angesag. Und im e ie gute cesturg bem Stabhocheprung zu erzelen, mufil he zu ewe sicht gen Zeit der Slab ansetzen Euch hoofs, by nager and den Stab set effect furch Feuerknopfdruck los assen hi

Ais Summer Games vor sechs Jahren aul dem C 64 her auskam wa es ein tantast sches Com Pu 8/5D 6 Nach den Maßstaben von 990 st de B d schirm-Olympiade spielerisch immer noch ganz gur wirkt

abe en weng an gestaubt Ubterweise siehr die Sega /eision von Calfinna Grafik de neur i Sega Imset. Games de grafisch indispre lung wesen" chischierhie alis le achitwir Klassen besse st

as die der allen Commodora Ver sign im Prinzp Spaich nights tage ge Comp in spiel-Klassiker Lirs Meste System , marge zen abe be Sum mer Games wurde zu viel geschlampi Furs geiche Geld e haiter Inc de



Genre Sport Hersteller Sega Zirka Pre s 90 Mark

MASTER SYSTEM

40%

39 %

Sound 35%

Schwierigke tilm Hel





Dr. Mario

Man ahnt nichts Böses — und wieder sind die Batterien leer, dabei hatte man doch erst gestern die Akkus aufgeladen Klarer Fall: "Dr. Marto" hat wieder zuge schlagen

Das Spielprinzip ist denkbar einfach Man nehme eine Flasche Dazu weiße. grade and schwarze Viren (die ein wenig der foriot schen Steinlaus ähneln) und jede Menge Kapsein Die Kapsein (die, die man sonst als armer Patient mit viel Wasser runterwurgen darf), sind ebenfalls weiß, grau oder schwarz. Mischlor men sind auch daber Oben schwarz unter wer8, oben grau, unten weiß. oben schwarz, unten grau - und so fort. Dr. Mario schlenzi jetzi mit elegantem Schwung eine Kaosel in die Flasche, der Spieler postiert sie strategisch richtig am farblich entsprechenden Virus. Sind nun vier, beispielsweise graue Kapselstuckchen zusammengekommen, entialtet die Medizm ihre Kraft und - paff die Relhe mit dem Vrius verschwindet. Dabei ist es egat, ob sie horzionlai oder vertikal aufgebaut wurde. Der Rest fäll nach unter und löst mit Gluck sine Kellenreaktion aus Hal man alle Viren eingekreist, geht's auf zur nächsten Flasche. Es ist völlig egal wie viele Kapseln man schachtelt und wie range man dazu braucht, Hauptsache, der "Palient" wird wieder gesund. Man kann den Virengrad zu Beginn des Spiels einstellen, ein Zwei Spieler-Modus wurde nicht vergessen Niedlich sind die Viren die heimtuckisch zap pein bis man sie ausgebaut hat - dann verschwinden sie mit einem ertrischen den "Ploop"

Di Mario spielt sich einfach ist aber blockisch in den Folgen. Bei 30 viren kommt man ins Schwitzen, ab 40 begin nen sich Bläschen am Daumen zu bill den, bei 50 treten bei den Patienten ernsthalte. Sprachsförungen auf Ein Lob der beruftigenden Musik ("Chili" und "Fever"), die so manchen beim Spiel verkniftenen Zehen zum Wippen bringt, Hausarzt Dr. Locker empfiehlt. Muß mar haben.

Genra Denkapiel Hersteller Mintendo Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 83%
Grafik: 60% Sound 76%
Schwierigkeit einstellbar



Solioban 2

100 Leveis voller Risten An sich nichts Schlimmes, doch die gehören al fe an den nichtigen Platz geschoben. Wer nach "Sowoban" eine weitere Her ausforderung sucht bekommt eine Masse neuen Grubeistoll geboten nur sind die Leveis diesmal wirklich happig zu lösen. Grafisch ist Sokoban 2 nicht gerade berühmt, was aber dem Spiel spaß keinen Abbrüch füt, Leuder ist das Paßwort auf japanisch aber mit ein weinig System (3 ninter, 8 rechts...) kömmt man wieder an seinen Spielstand.



Grafik: 46% Sound: 54%

Schwierlakeit mittei

Double Dragon

Knallharte Stratenkampfer konnen sich jetzt auch auf derm Game Boy aus toben fin insgesamt vier Missionen muß der Held seine Freunde aus den Klauen böser Straetgangs und Küller bei freien Naturich können unterwegs Wid fen aufgesammelt werden, eine durch schlagende Allernaline zu den Karate Techniken Am Ende jeder Mission pruft ein besonders hatter Brocken Eure Kampfladdik im Zwei Speier Modus durfen zwei furchtlose Streiter zusam magn die hande mission zusam magn die hande mission zu stellt zu sam magn die hande mission zu stellt zu sam magn die hande mission zu stellt zu stellt



GAME BOY 67%

Schwierigkeit, leicht



Maidymanta

Oas hat gefehlt ein guter "Match II" Verschnitt für den Game Boy, Bis auf den nicht vorhandenen Zwei Spieler Modus ist Matchmania" mit dem Shanghai "inspielerten Arcade vorbild nahezu identisch. Wer in Rühe Stein chenpaare suchen will kann des in 50 anwählbaren Leveis ohne Hekkik tim Im "Challenge" Modus spielt man auf mehreren Schwengkeins Stuffen gegen die Uhr Wer diese Art von Spiel mag, der kommt bei Matchmania auf seine Kosten – Vorsicht, Suchhoefahrt ma

Genre Dentsprei Hersteller Irem Zirka Preis, 70 Mark

GAME BOY 78%

Grafik 60% Sound 61%

Schwierigkert: einstellbar



Valleyfire

Vollegfürer ist die moderne Version eines Pistolein-Duellis im Weiden Weisen. Wei Raumschiffe stehen sich gie genüber und schießen mit Lasern einig auf den jeweitigen Gegner Zwischen den beiden kontrahenten Lummen sieht je nach Lever andere Hindernisse. An langs macht Vollegfüre (zu zweit) halb wegra Spaß, doch nach kurzer Zeit blei ben bei dem berangsissen Geballer Er mudungserscheinungen nicht aus. Im verglerich präziert sich das Modul klar unter Diemssennin und der Verglerich präziert sich das Modul klar unter Diemssennin und der Verglerich präziert sich das Modul klar unter Diemssennin und der Verglerich präziert sich das Modul klar unter Diemssennin und der Verglerich präziert sich das Modul klar unter der Verglerich unter der Ver

GAME BOY 31%

Gradik, 37 1/h

Schwierigkelt: mittel:



erschrockenen Ritter der beliebten Capcom Automaten auch erstmals auf dem Super Grafx. Zum zweiten Mal wurde seine Herzensdame von Mächten des Bösen verschleopt, zum zweiten Male werden Rustung and Lanze aus dem Kielderschrank geklamt, um sie an den heimischen Herd zurückzuholen Funf reichlich mit Monstern, Fallen und anderen Hindernissen gefüllte Levels fuhren ihn durch Friedhol, Hugelland schalten. Wälde und Ruinensradten bis zu Gebirgsfestungen des Feindes. Ohne Hilfe durch eme ganze Anzahi verschie dener Watten Bonusteben und einer magischen Rustung ware dieses Aben leuer auch für einen allen Haudegen wie unseren Helden naturlich nur schwer zu. schaffen Die magische Rustung findet man wie die Extrawalten in einer der zahlreichen Schalzkisten. Sie aktiviert einen Zauberspruch der je nach Walte des Ritters, die Feinde in Form von Bitt zen. Flammenschilder oder Energie strahlen vom Bildschirm putzt Sollie der relativ hohe Schwerigkeitsgrad dem Ritter doch ein vorzeitiges "Game Over" zwischen die Beine werlen, kann das Spiel zweimal fortgesetzt werden

Die Besitzer der Super Grefx haben Gluck gehabt dann die beste Umsetzung des "Ghosts n'Goblins n'Ghouts" Themas gibt's für ihr System Grafik und Soundelleide sind fantastisch, in Sachen Spielbarkeit läßt diese Jimselzung die sehr gute Mega-Drive-Verston well hinter sich. Zudem sind ihr auch noch einige Features (wie beispielsweise ein kieines Intro) zusätzlich enthalten. Dei saftige Schwierigkeitsgrad ist auch auf der Super Grafx erhalten geblieben. Die Kollisionsabfrage scheiot mir aber einen Dauf freundlicher als die anderer Versionen. "Beinahe-Berührungen" lassen unseren Recken glücklicherweise unge schoren Trotzdem muß man allem für den ersten Level einige Spielstunden und viele. Nerven investieren Es wird Zeit, daß mehr Spiele dieses Kallbers für die Some Glaix eischeiner

Genre: Action
Hersteller Toel
Zirka-Preis: 70 Mark
Hersteller Toel
Zirka-Preis: 70 Mark

Sound 49%

SUPER GR. 81% Gralik 84% Sound 82%

Schwierinkertsgrad schwer





den schwertschwingender Recken "Rastan" noch von seinem er sten Abenteuer aus der Spielhalle kennt der wird vom zweiten Teil auf der PC Engine ziernich erittäuschl sein Was sich Talto dabe, gedacht hat, ist mir nicht ganz klar. Die Grafik ist ziemlich laienhalf der Sound nicht der Rede wert und spielerisch haperts gewähig. Im Vergleich zu "Legendary Axe" fällt "Ra stan ! " gewaltig ab. Keine vötlige Kata strophe, aber ziemlich an der "Qualitats Realität" vorbei.

Genre: Action Herslel er Talto Zirka Pre s 100 Mark

PC-ENGINE 41%

Graf k 38 % Sound 28%

Schwierigkeit: mittel



Bural Fighter

Bura, Fighter" erinnert auf den er sten Black an "Sidearms" denn auch hier kann der schwebende Heid in alle Richtungen leuern. Je nach Level (min. desiens lunt werden geboten) scrollt das Spielfeid mai hor zontai und mai vertical. Zusatzlich gibt's eine Menge leiner Extras, die man gegen die Flut von unterschiedlichen Gegner dringend bendhat. Wer sich mit der Steuerung angetreundel hat, wird einige Zeit gut unterhalten Nach jedem geschaftlen Level gibl s übrigens ein Paßwort img

Genre Action Hersteller: Talto Z rka-Preis 70 Mark

GAME BOY 63% Grafix 58% Sound: 47%

Schwierigkeit: einstellbar



Pipe Mania

Ein Grund mehr, sich einen Game Boy zuzulegen "Pipe Mariia" spielt sich genauso erstklassig wie die Computer sionen Erst ist man von der etwas luzzli gen Grafik eribert, dann kommt man vom Spiel nicht mehr ios. Vom Paß Feature bis zum Zwei Spieler Modus ist alles berm alten gebieben - und das ist gut so. Für die ersten Tage sollte man sich nichts vornehmen, einen Extra Satz Akkus aufladen und die Nachbarn vor den "Zeitlimit Wutschreien" warnen

Genre, Strategie Hersteller, Bullet Proof Zirka Preis 70 Mark

GAME BOY 78%

Grafik, 55 1/6 Sound 484e Schwierigkeit: einstellbar



Donman

Wenn "Obaman" mit seinem Bein zu schlägt, dann werden sämtliche Arzte grun im Gesicht Dank seiner "Dehnge ienke" hat er eine anglaubliche Reich weile Damit kann er jeden Gegner in den über 20 Leveln problemlos vertrim men. Worum's in dem Spier geht, bleibt einem dank japanischer Biidschirmlei. te leider verborgen. Ein passables Hupf Spring- und Hauze-Modul, das grafisch zeitweise sehr schön anzusehen ist Steuerung und Schlagtechnik sind ziemlich gewöhnungsbedurftig.

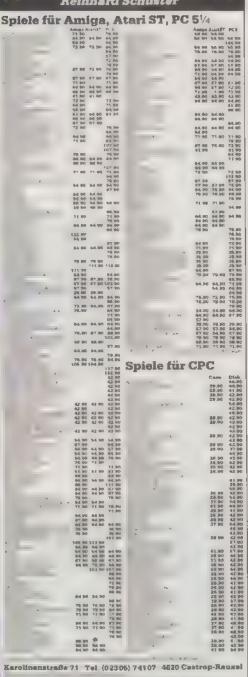
Ganro, Geschicklichkeit Hersteller Namcol Zirka-Preis, 100 Mark

PC-ENGINE

Grafik. 69% Sound 47%

Schwierigkeit: mittel

RSE Electronic



achdem Sega vor ettichen Monaten mit der grafisch imposanten Golf-Simulation "Super Masters Golf" emen ordentlichen Erfolg verbuchen konnte, will nun Irem einen Birdie landen. Bislang machte sich der japanische Spieleproduzent vor allem mit knallhar-ten Action-Orgien wie "R-Type" und "Image Fight" einen guten Namen. Mit "Major Title" stel I from seine erste Golf-Simulation vor Obwohl eine ganze Menge Feinheilen in den Automaten gepackt wurden, spielt er sich erstaunlich gradt nig Auf den ersien paar Löchern reicht es, sich auf Schlagstärke und -richtung zu konzentrieren Später soilte man die Computervorschläge 2UI Schlägerwahl sorgfältig prüfen und zunehmend mit Schnitt arbeiten. Nur so kann man den Ball geschickt um Bäume herum zirkeln. Die Steuerung ist größtente is "Leaderboard"kompatibel und sehr gut durch-

Bis zum Abschlag präsentiert sich das Geschehen in schöner 3D-Grafik Den Flug des Go fballs beobachtet der Spieler dann aus der Vogelperspektive, wobel sich die Größe des Balls natürlich mit der Flughöhe verändert. Das Grün wird ebenfalls von oben gezeigt. So erkennt man die Unebenhe len des Rasens recht gut. Afle "Bodentypen", die auf einem Go fplatz zu finden sind, kommen auch bei Major Title Sandbunker, Gebüsch und Wasserhindernisse sind mit von der Partie. Zur besseren Onentierung wird ständig e-ne Übersichtskarte des gerade bespiellen Loches eingeblendet. Angaben über Windrichtung und zurückge egte so- 1

SIESTA

Arcade-Neuheiten werden anspruchs-voller: Statt Knochen-Brecher-Mentalität ist strategisches Denken gefragt.



Flaches Motorradrennen in 3D: WGP von Talto

No.			ali.	ation t	-
Mayo T	L 1600	Section	667	e 16	- Swell T
WGP	Talto	mit sehr schöner Grafik Mittelmäßiges Motorragrennen mit Reaksmus-Touch	für Fans		

Die Rangfolge der Wertungers hervorragend" 'ampfehlenswert durchschnittlich



wie verbliebene Distanz zur Fahne werden ebenfalls geboten. Naturich dürfen auch mehrere Spieler zusammen eine Runde absolweren Alles in allem eine prima Golfsimulation, die man sofort kapiert, aber Spielraum für schlagtechnische Finessen ide!

Tailos neuer Automet ist zwar auch eine Simulation, doch bei dem Motorradrennen WGP" kommt as vorwiegend auf flinke Reaktionen an. Sobald lhr auf dem he sen Ofen Platz genommen habt, startet der erste von acht Grand Prix Jetzt muß sich der Fahrer mindesiens drei Runden im vorderen Feld behaupten um das Rennen auch beenden zu dürfen Ansansten he Bi es absteigen oder den Automaten mit weiteren Munzen futtern Ähn-lich wie bei 'Super Hang-On' wurde auf 3D-Grafik zurückgegriffen Leiderist die Auflösung recht grob und die Animat on nicht allzu flüssig, für einen Spielautomalen Baujahr '90 eine ziemlich schwache Vorstellung. Dafür ist das Fahrgefühl dank "echtern" Motorrad inklusive Lenker und Fußpedale



Dieses Mādel erlellt die Startfreigabe bei WGP

ausgesprochen gut. Wer will, kann von der angenehmen Automatik auf "originalgetreue" Handscheltung umschalten Um den Realismustouch noch mehr zu betonen hat sich Talto ein besonderes Gimmick einfallen lassen: Im "Tank" der Motorradattrappe befindet sich ein Ventrator, so daß einem während des Rennens der Fahrtwind um die Ohren bläst Born to be wild... markeit

Erst solltet ihr einen Blick auf die Übers chiskarte werfen, dann wird geschlagen « Major Title von Irem





FLINKE FINGER

Patrus meinte es mal wieder besonders gut. Am wohl heißesten Wochenende des Jahres fand bei Karstadt in Essen der erste deutsche "Pipe Man a" -Weltbewerb statt Trotz subtropischer Temperaturen um die 35 Grad, war die Computerabteilung schon um 10 Jhr morgens brechend voll. Im Laufe des Tages fanden sich an die 500 hoffnungsvolle Computerstempner bei Karstadt ein Kein Wunder, wartete doch als erster Preis auf den glücklichen Sieger eine Reise für zwei Personen in die USA. Daneben gab es natúrlich noch jede Menge Software-Pakete zu gewinnen. Also für eden Anreiz genug, sich auch am Computer zu versuchen So kamen dann auch viele der Teilnehmer aus dem ganzen Ruhrgebiet und dem übrigen Westfalen

An insgesamt vier Amigas tobte die Schlacht um Wasser röhre und Highscores. Im Laufe des Tages wurde die Punktzahl mit Hille von Joystick oder Keyboard in immer neue Höhen geschraubt. Für einige soilte sich das wochentange Train nig vor dem heimischen Computer auszahlen

Auf eine Reise in das Land der unbegrenzten Möglichkeiten frauen kann sich Gilbert Krull aus Essen Er erreichte



Selbst die Attenhitze konnte der Stimmung keinen Abbruch tun

Bericht vom "Pipe Mania"-Wettbewerb in Essen: Highscores, Rohre und Computer. Die Firmen" "Empire" und United Software" spendierten eine Reise nach Amerika



Martsa Pauwels von Empire hatte für jeden ein Lächeln paral



Wer knackt den Highscore? Konzentration vor dem Einsatz.

dte astronomische Zahl von 76000 Punkten Ein Software-Paket im Wert von 500 Mark gewann Daniel Reke aus Dulaburg Ein Software-Paket im Wert von 250 Mark schlreß ich gewann Martin Lassahn aus Essen. Wir gratulieren allen Gewinnern.

COMPACT DISC



Little Feat: Representing the Mambo

Die Reihe der Comeback Alben von Rock Veleraner nirmit kein Eride Nach den Zombies den Doobies Brütters und Poco landen sich auch Little von zu einem neuen Album zusammen Wereinen brittanten Sound Cocktalf aus Westcoast-Rock mit ein paar Messei spitzen Blues, Jazz und Country vertra gen kann, wird das konfrastreiche Aburn lieben vom dynamischen Texas Twister" bis zum abschießenden Sil ver Screen" gibt s Rockmusik vom Alerfeinstein.

Warner Bros 7599-26163-2 51 02 Minuten / 11 Tracks POWER-WERTUNG: hervorragend

COMPACT DISC



Bruce Hornsby: A Night on the Town

Ganz schor hing der Ar eithers, by Nach zwei chen Alben mit weitlinds wie The Hay dies stellte der feit and der Arte Handel eine Bei der feit eine Bei der feit eine Bei der feit eine Bei der feit eine Bei der Friegen der Hindergrund verban aus den Hindergrund verban aus mehr Bitanren-Freiraum wodurch Anght on the Town" rockloger kinngt Brude Honsby ist die Stülkerrektung dan den Scholle Stülkerrektung dan der Scholle Stülkerrektung der Scholle Stülkerrektung der Scholle Stülkerrektung der Scholle Scholle Stülkerrektung der Scholle Stülkerrektung der Scholle Stülkerrektung der Scholle Scholle Stülkerrektung der Scholle Scholle Stülkerrektung der Scholle Scholle Scholle Scholle Stülkerrektung der Scholle Scholle

RCA PD 82041 55 12 Minuten / 11 Tracks Pri WET TO THE empfehlenswert

COMPACT DISC



Dick Tracy: Selections from the Film

Wer auf Swing-Musik im Stif der 30s-Jahre sieht (angereichert mit etwas Rock in Roll-Pep und Country Heime ligkeit) der sollte aufbrochen Rechtzetig zum Start des Kinohims "Dick Tragy" erscheint eine schwungvolle CD mit einer imposanten Auswahl aus dem Streifen Die Interpreten Scharist eben so bunt gemischt wie die musikalische Kost von Jerry Lee Lewis und Erasure übe. At Jarreau und der Tushingu Offi-Haza und Path Austin.

Sire / Warner 7599-26279-2 53-10 Minuten / 18 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMPACT DISC



Steve Earle: The hard Way

7% her dstaaten und CounRome in Rauhbein Steve Beienemneuen Album das ihm auch
beim europäischen Publikum den
Durchbruch bescheren konnte Outlaw
Romantik eingebettet in erdige Songs
mit eingangigen Reframs > 5 -> 7
Fon an Oas Album macht Stimmung
und bief in har in der CD und in har in der CD und in har in der CD und in har in har in der CD und in har in har in har in der CD und in har i

MCA 2292-57236-2 55.32 Minuten / 13 Tracks POWER-WERTUNG: empfehlenswert

COMPACT DISC



Cheap Trick:

> Epic 466876 2 46:51 Minuten / 11 Tracks empfehlenswert

COMPACT DISC



Jane Wiedlin: Tangled

No. * Berinda Cartiste schickt sich ein zweite "hemariges Mitiglied der "Go-Gos" an Eurore zu machen Professionell eingespielter Mainstream-Pop, des in dieser Form ohne Probleme ein neues Cartiste-Abum zieren könnte. Der größte Unterschied ist die eltwas prepsige Stimme von Miss Wiedlin. Trotztem Die teits wunderschön gefühltvollen teits dynamisch kraftvollen Kompositionen bahen sich kompormitigs einen Weg in Hittlisten und Gehörgänge mig

EMI CDP 7-90741-2 45.49 Minuten / 10 Tracks empfehlenswert



VIDEOFILM



Skin Deep

Er ist ein genialer Schriftsteller in argen Nölen: Zach Hutton (gespielt von John Ritter) ist Mitte dreißig, verheiralet und hat das, was Autoren gemeinhin als eine künstlerische Schaffenspause litulieren. Die Folge Zach sucht Bestätigung in vielen, vielen Frauenbekanntschaften. Dies gefällt seiner Angetrauten (Alyson Reed) überhaupt nicht und als sie Zach mit einem blutjungen Mådel im ehelichen Schlalgemach überrascht, ist das Maß voll. Zach wird an die Luft gesetzt, der Scheidungsrichter yerknackt ihn zu erheblichen Unterhaltszahlungen. Meint man nun, daß unser Schriftsteller durch diesen Schock geheilt wird, täuscht man sich gewaltig. Zu den vielfältigsten Frauen, die sich unter Zach abwechseln, gesellt sich noch ein erheblicher Alkoholkonsum. Nach guten anderthalb Stunden Filmvergnügens dieser Komödie vertragen sich Zach und seine Frau allerdings wieder. Er hört auf zu trinken, schreibt ein neues Buch und läßt nur noch seine eigene Frau in sein Bett

Skin Deep lebt von den irrwitzigen Situationen, in die Zach mit seinen Bettgenossinnen schliddert. Von der Zaubermaus, die ihm Klavier und Haus abfackelt, über den weiblichen Schwarzenegger bis zur Punkbraul, die auf Kondome in Leuchtfarbe steht, ist alles vorhanden, was schrill und witzig ist. Spätestens als Zach den Hund des Barkeepers seiner Stammknelpe mit Sekundenkieber an der Decke befestigt. hal der Bursche die Lacher auf seiner Selte. Leider kommen viele Gags auf dem heimischen Bildschirm alwas kurz Sorot das Duell der beiden Kondome noch für ein Toben im Lichtspielsaal. reicht's auf dem Fernseher "nur noch" für ein heltiges Lachen.

Regie: Blake Edwards
Produzent: Tony Adams
Drahbuch: Blake Edwards
Darsteller: John Ritter, Vincent
Gardenia, Alyson Resd, Joel
Brooks, Julianne Phillips
Laufzelt: 100 Minuten
FSK-Freigabe: ab 18 Jahren
Videosnbieter: Marketing-Film
POWER-WERTUNG:
empfehlenswort

VIDEOFILM



Fletch II

Journalist und Verwandlungskünstter leving Fletcher ist wieder mal Bernsch genend. Sein Chef will seine Spesenabrechnung nicht anerkennen und gewährt ihm den lange versprochenen Urlaub nicht. Wie praktisch, daß Fletch gerade in diesem Moment der Anzuf einer Rechtsarwältin erreicht. Von ihr erfährt, er, daß er ein riesiges Anwesen in Louisiana geerbt hat. Keine fümf Sekunden späller hat er gekündigt, und schort am nächsten Tag sibtt er im Flieger.

Leider entspricht das Anwesen nicht ganz seinen Erwartungen. Die "Villa", die er sich im Geiste ausgemaft hat, ist ein total heruntergekommenes Gebäude, in dem nur ein paar Ratten und ein altersschwacher Diener hausen. Nach diesem Schook tröstet sich Fletch mit einer gemeinsam verbrachten Nacht mit seiner hübschen Anwätin. Am nächsten Morgen flegt das Mädel (anscheinend) ziemlich geschafft auf der Matratze – beim näheren Hinschauen stellt sich allerdings heraus, daß sie sanft entschlummert ist. Fletch wird unter Mordverdacht festgenommen.

In Amerika ist "Fletch" inzwischen ein Kultfilm, und auch der zweite Teil lief prima in den Kinos. Mangels Zuschauer Akzeptanz in Deutschland erscheint "Fletch II" bei uns nur auf Video. Star-Komiker Chevy Chase (er mimt Fletcher) kommt in Deutschland einfach nicht auf den grünen Zweig, "Schuld" daran ist die subtite Albernheit, mit der Chevy Chase seinen Fans einen Lacher nach dem anderen beschert. Wer auf vordergrundigen Klamauk à la "Sketch-Up" steht, wird bilter entläuscht sein. Alle anderen sollten mal reinschauen obwohl der zweite Teil etwas schwächer als das Orloinal ist.

Regle: Michael Ritchie
Produzent: Alan Greisman,
Peter Douglas
Drehbuch: Leon Capetanos
Hauptdarsteller: Chevy Chase,
Hal Holbrock, Julianne
Phillips, R. Lee Ermey
Lautzeit: 91 Minuten
FSK-Freigabe: ab 12 Jahren
Video-Anbieter: CIC
POWER-WERTUNG:
für Fama

BUCH



Ambient

Oas Erstlingswerk des Amerikaners Jack Womack ist ein gnadenlos zu Ende gedachtes Gleichnis vom Zerfall der westlichen Zivilisation. Mit brutaler Offenheit schildert er die erschreckenden Zustände in der von Verbrechen und Komuplion dominierten Gesellschaft. Im Mittelpunkt stehen die "Ambients", durch radioaktive Strahbungen entsetzlich entstellte und völlig verwahrlöste "Menschen". Der spannende Roman ist nichts für zarte Nerven. mg

ISBN: 3-453-03935-1 Autor: Jack Womack Verlag: Heyne Preis: 10,80 Mark POWER-Wertung: empfehlenswert

BUCH



Die totale Erinnerung

Der Mensch ist die Summe seiner Erinnerungen: Douglas Quald, der Held der Geschichte, will sich vielleicht deshalb nicht mit der rechtschaffenen Dürfligkeit seines Lebens abfinden. Die Firma "Total Recall" verspricht schnalle Abhilte, indem sie den Menschen "Instant"-Erinnerungen ins Gehirn pflanzt. Wer der Film gesehen hal, braucht das Buch nicht zu lesen.

> ISBN: 3-404-13285-8 Autor: Piers Anthony Verlag: Bastel Lübbe Preis: 7:30 Mark POWER-Wertung:

BUCH



Drachen Zwielicht

Gab es bisher nur Bücher oder Spiele zu Filmen, so haben sich die Amerikaner jetzt eine neue Variante ausgedacht: das Buch zum Spiel, Welcher "AD&D" Fan kennt nicht die "Dragonlance"-Serie von SSI (man denke nur an das Action Adventure "Heroes of the Lance" oder an das Rollenspiel "Cham pions of Krynn"). Auf der Fantasy-Welt Kryan ist auch die neue Buchreihe des Goldmann-Verlags angesiedell. In aller Ausführlichkeit und epischer Breite werden in inspesamt sechs Bänden die Abenteuer einer Heldentruppe geschildert, die sich aufmacht, das Land Krynn von den falschen Göttern zu befreien. Naturlich Irifft der Leser auf viele alte und liebgewonnene Bekannte.

Der stets zu Späßen aufgelegte "Tollpan Barluß", der Kender mit den spitzen Ohren, sorgt mit seinem "Houpak" für Verwirrung bei Freund und Feind. Sturm Feuerklinge, Ritter von Solamnia, edel und gut, ist immer zur Stelle, wenn eine Jungtrau in Gefahr ist. Die Zwillingsbrüder Caramon und Raistlin, Kämpler und Magier, Tanis, der Halb-Ell und der Zwerg Fint Feuerschmied: Sie alle machen sich auf, um in Krynn nach dem Rechten zu sehen und stofpern natürlich von einem Abenteuer ins andere. Auf Krynn ist nämlich der Teulei los; genauer gesagt, die Königin der Finsternis und ihre Hellershelfer, die Draconier. Es gibt also reichlich zu tun für unsere Heiden, bevor der Frieden wieder in Krynn einziehl

Die "Drachen Lanze" Serie bietet Lesestoff für Wochen, den sich kein Rollensgiel-Fan entgehen iassem sollte. Wer viele Seiten mit spannender Fantasy-Kost mag, ist hier gut aufgehoben. Allerdings gibt es auch einen Kleinen Wehrmutstropfen. Wer alle sechs Bände der "Drachentanze" Serie kaufen möchte, muß immerhin über 50 Mark ausgeben. Keine Kleinigkeit für einen schmalen Geldbeutei aber eine Investiüben die sich rotzdem für jeden Fantsy-Fan ichnt.

> isbn: 3-442-24510-9 Autor: Weis/Hickman Verlag: Goldmann Preis: 8,80 Mark POWER-Wertung: empfeblenswert



n knapp vier Wochen ist es wieder soweit: POWER PLAY präsentiert ein prickeindes Potpourri aus brandheißen Informationen, knallharten Tests und hilfreichen Tips. Besonders aktueil: unser Messebericht von der "Entertainment Show" in London. Wir werfen u. a. einen Blick auf das heißersehnte "Spindizzy 2", den Spionage-Knütler "Sty Spy" und das Spiel zum Kinohit "Gremlins 2". Außerdem nehmen wir die MS-DOS-Computer unter die Lupe - natürlich aus der Sicht des Spiele-

Freaks. Im Videospiele Tell geht's rund: "Budokan" fürs Mega Drive wird ebenso erwartet wie Taitos witzige Arcade-Umsetzung "Bonze Adventure" für die PC-Engine. Natürlich gibt's auch jede Menge Tests und Tips für das NES, den Game Boy und das Master System.



12. Oktober 1990



STEEN.

Für den Einen geht Wissen über Tugend, Für den Anderen ist Tugend, dem Wissen entsagen.





Sie die wahre Kraft Hirer Ge-

Sie sich auf die Probe, wiesn ab einen Sie Fehler?

Die Lüsung ist oft zum Greifen nahe und oft, sehr oft wirdes Ihnen nicht gelingen.

Aber geben Sie nicht auf - Spielen Sie SARAKON!

Fine Heranstonlatume die See zen de men sellren!

MHGA.

ATARI ST / MONO

C 646 BC 31/15th

BOMICO Serviceline

Histori Sie Fragen zu Bomico Suident Mochten Sie Tips zur Spielablauf Ursere Spielexperten hellen weiter! Mo-de von 13 to bis 18 to Litz Lin Annal genügt:

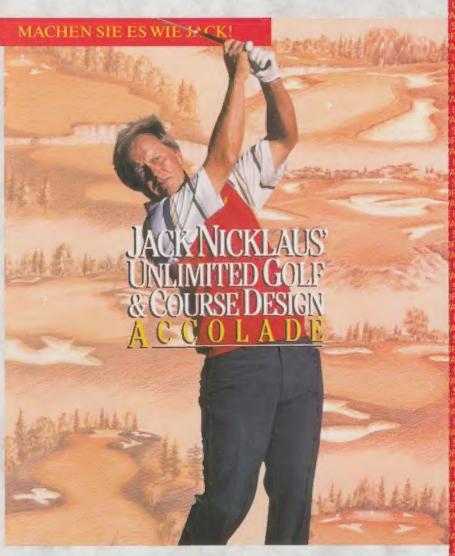


Vertrieb: Bomles

Vertrieb: BOMICO Elbirger Strate I 6000 Frankfurt a. Main 5

BOARCO SUSSIBILIA

Starttyte Software, Nosdring 71, 4630 Bochum 1-Tel. (0234/660460, Fax (0234/680497



"Seit ich Golf spiele, habe ich im Geiste Golfspiele neu gestaltet. Ich schätze, daß ich bis heute auf 500 verschiedenen Plätzen rund um den Erdball gespielt habe, und immer habe ich versucht, sie unter architektonischen Gesichtspunkten zu sehen. Egal welche Art von Platz ich entwerfe, ich versuche immer, jeden Abschlagpunkt zu einer Herausforderung zu machen, sei es nun hinsichtlich der Genauigkeit, der Richtung, der Kraft oder der Eleganz. Golfplatz-Gestaltung inspiriert mich und läßt meine Kreativität aufblühen. Mit JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF & COURSE Design kann ich Sie hoffentlich an diesem Gefühl teilhaben lassen."

Jetzt neu für MS-DOS (EGA, VGA, CGA, MGA, MCGA)! AMIGA-Version in Vorbereitung.







UNITED SE UNITED SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED SCHOOL SC